



**GAMBARAN MODERNISASI JEPANG PADA ERA
MEIJI (1868-1912) DALAM *UKIYO-E* KARYA
CHIKANOBU YOSHU**

楊洲周延の浮世絵における明治時代
(1868 年～1912 年) の日本の近代化の描写

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh :

MOCHAMAD BINTANG PUTRA ERYANO
13020221120009

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis dengan ini menegaskan bahwa skripsi berjudul “Gambaran Modernisasi Jepang pada Era Meiji (1868–1912) dalam *Ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu” adalah benar-benar hasil karya penulis sendiri. Skripsi ini tidak memuat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun, serta tidak berisi kutipan atau pendapat orang lain kecuali yang telah disebutkan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika skripsi ini terbukti sebagai hasil penjiplakan atau dibuat oleh orang lain.

Semarang, 10 September 2025

Penulis,



Mochamad Bintang Putra Eryano

MOTTO

“The World Only Cares About Result”

(Park Jonggun dari Manhwa Lookism chapter 513)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis bersyukur atas sebuah karya yang akhirnya telah selesai diperjuangkan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang penulis sayangi, tiada henti memberi semangat, dukungan, dan bimbingan, yaitu:

1. Mama yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, serta dukungan dan motivasi sejak mulai kuliah sampai saat ini hingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik dan lancar. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kesabaran, dan pengorbanan yang tidak ternilai. Setiap langkah keberhasilan ini tidak akan pernah tercapai tanpa cinta dan ketulusan Mama.
2. Saras Sensei selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan karena telah memberikan waktu, tenaga, ilmu, serta bimbingan yang penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap arahan, koreksi, dan motivasi yang diberikan menjadi dorongan besar bagi penulis untuk dapat menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya. Mohon maaf jika penulis memiliki kesalahan secara sengaja maupun tidak sengaja yang menyakiti hati Sensei. Kebaikan Sensei tidak akan penulis lupakan, tanpa bimbingan dan arahan dari Sensei skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.
3. Terakhir penulis ucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat terdekat yang selalu menemani suka duka, memberikan dukungan, serta menjadi bagian penting dalam perjalanan studi penulis. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, semangat, dan doa yang tidak pernah putus. Kehadiran kalian menjadikan perjalanan ini lebih bermakna dan berwarna, serta memberi kekuatan ketika penulis hampir menyerah.

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul "Gambaran Modernisasi Jepang pada Era Meiji (1868-1912) dalam *Ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim dosen penguji tugas akhir skripsi dan non skripsi pada tanggal 12 September 2025.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si.

NPPU. H.7.199004022021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Mochamad Bintang Putri Eryano

NIM : 13020221120009

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul Skripsi : Gambaran Modernisasi Jepang pada Era Meiji (1868-1912) dalam
Ukiyo-e karya Chikanobu Yoshu

Telah diterima dan disahkan oleh Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan yang
diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

Semarang, 1 Oktober 2025

Tim Penguji Tugas Akhir

Ketua,

Drwi Sartawati Sukarjah, S.S., M.Si.
NPPL H.7.199004022021042001



Anggota 1,

Ichlasul Avyiah S.S., M.Si.
NPPU H.7.199401302023071001



Anggota 2,

Nisa Nur Dwi Agusta, S.Hum., M.Si.
NPPU H.7.199308152022042001



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.
19721119198021002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Gambaran Modernisasi Jepang pada Era Meiji (1868-1912) dalam *Ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang;
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang;
3. Elizabeth I.H.A.N. Rini, S.S., M.Hum. selaku Sekretaris Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro;
4. Nur Hastuti, S.S., M.Hum., selaku dosen wali;
5. Dewi Saraswati Sakariah S.S., M.Si., selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah memberikan ilmu, waktu, tenaga, pikiran, serta arahan dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi;

6. Seluruh dosen dan karyawan program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu, bimbingan serta dukungan yang diberikan kepada penulis;
7. Ibu Eri Ernawati selaku orang tua penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa demi kelancaran skripsi ini;
8. Dimas, Raymond, Zanuar, Naufal, Wawan, Wildan, selaku teman-teman terdekat penulis saat kuliah dan telah memberi masukan, dukungan, serta semangat dan bantuan kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini;
9. Teman-teman seperjuangan BKJ 2021 yang saling memberikan dukungan dan semangat, serta pengalaman perkuliahan yang tak terlupakan;
10. Terakhir terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran dibutuhkan untuk perbaikan dan manfaat kedepannya.

Semarang, 10 September 2025



Mochamad Bintang Putra Eryano

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	I
MOTTO.....	II
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN	IV
HALAMAN PENGESAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XI
INTISARI.....	XII
ABSTRAK.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Ruang Lingkup Penelitian	10
1.5. Metode Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian	13
1.7. Sistematika Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	1
2.1. Penelitian Terdahulu	1
2.2. Teori Tujuh Unsur Kebudayaan Universal Koentjaraningrat	5
2.3. Teori Semiotika Roland Barthes	10
2.4. Sejarah <i>Ukiyo-e</i>	14
2.5. Biografi Chikanobu Yoshu	21
2.6. Sejarah Era Meiji	24
BAB III PEMBAHASAN.....	30
3.1. Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Sosial pada <i>Ukiyo-e</i> karya Chikanobu Yoshu	32
1. Aturan Berpakaian.....	32
2. Sistem Militer	50
3. Sistem Pemerintahan (Diet).....	67
3.2. Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Pengetahuan pada <i>Ukiyo-e</i> karya Chikanobu Yoshu	78
1. Kuda	79
2. Museum	95
3. Sistem Militer	106
4. Sistem Pemerintahan (Diet).....	120
3.3. Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Peralatan Hidup dan Teknologi pada <i>Ukiyo-e</i> karya Chikanobu Yoshu	132
1. Wadah (Museum)	132
2. Pakaian	147

3.4.	Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Mata Pencaharian pada <i>Ukiyo-e</i> karya Chikanobu Yoshu	164
1.	Tentara	164
2.	Pejabat	177
3.	Musisi	189
4.	Joki Kuda	198
3.5.	Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Kesenian pada <i>Ukiyo-e</i> karya Chikanobu Yoshu	205
1.	Konser Musik Barat	206
2.	Pacuan Kuda	219
BAB IV KESIMPULAN		232
DAFTAR PUSTAKA		234
要旨		238
LAMPIRAN		241
1.	GAMBARAN MODERNISASI PADA UNSUR SOSIAL	241
2.	GAMBARAN MODERNISASI PADA UNSUR PENGETAHUAN	253
3.	GAMBARAN MODERNISASI PADA UNSUR PERALATAN HIDUP DAN TEKNOLOGI	256
4.	GAMBARAN MODERNISASI PADA UNSUR MATA PENCAHARIAN	266
5.	GAMBARAN MODERNISASI PADA UNSUR KESENIAN	269
BIODATA PENULIS		271

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Signifikasi Dua Tahap Roland Barthes	12
Gambar 2. Flirting Lovers	16
Gambar 3. Large Perspective of Evening Cool by Ryogoku Bridge.....	18
Gambar 4. Frock Coat	38
Gambar 5. Seragam Infanteri Angkatan Darat	41
Gambar 6. Seragam Tentara Angkatan Laut Jepang	43
Gambar 7. Pasukan Infanteri Jepang	55
Gambar 8. Senapan Murata Tipe 30	64
Gambar 9. Senapan Arisaka Tipe 44	65
Gambar 10. Gedung Diet Nasional Jepang	76
Gambar 11. Ruang Sidang Dewan Penasihat	77
Gambar 12. Ruang Sidang Dewan Perwakilan Rakyat	77
Gambar 13. Kuda Thoroughbred.....	88
Gambar 14. British Museum	99
Gambar 15. Gedung Hyokeikan	100
Gambar 16. Museum Setelah dipindahkan di Ueno	104
Gambar 17. Pasukan Infanteri Jepang	110
Gambar 18. Senapan Arisaka Tipe 44	118
Gambar 19. Ruang Sidang Dewan Penasihat	130
Gambar 20. Ruang Sidang Dewan Perwakilan Rakyat	130
Gambar 21. British Museum	136
Gambar 22. Gedung Hyokeikan	137
Gambar 23. Peta Museum Nasional Tokyo.....	138
Gambar 24. Museum Yushima	140
Gambar 25. Museum Setelah Dipindahkan di Ueno	142
Gambar 26. Museum tahun 1923	144
Gambar 27. Museum tahun 1939	145
Gambar 28. Frock Coat	151
Gambar 29. Seragam Infanteri Angkatan Darat	155
Gambar 30. Seragam Tentara Angkatan Laut	157
Gambar 31. Pasukan Infanteri Jepang	170
Gambar 32. Gedung Diet Nasional Jepang	186
Gambar 33. Ruang Sidang Dewan Penasihat	187
Gambar 34. Ruang Sidang Dewan Perwakilan Rakyat	187
Gambar 35. Lintasan Japan Cup.....	229

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Gambaran Modernisasi pada Aturan	34
Tabel 2. Gambaran Modernisasi pada Aturan	35
Tabel 3. Gambaran Modernisasi pada Sistem Militer	51
Tabel 4. Gambaran Modernisasi pada Sistem Pemerintahan	68
Tabel 5. Gambaran Modernisasi pada Fauna	82
Tabel 6. Gambaran Modernisasi pada Benda di Lingkungan	96
Tabel 7. Gambaran Modernisasi pada Sistem Militer	107
Tabel 8. Gambaran Modernisasi pada Sistem Pemerintahan	122
Tabel 9. Gambaran Modernisasi pada Wadah.....	133
Tabel 10. Gambaran Modernisasi pada Pakaian	148
Tabel 11. Gambaran Modernisasi pada Pakaian	149
Tabel 12. Gambaran Modernisasi pada Tentara.....	166
Tabel 13. Gambaran Modernisasi pada Pejabat	179
Tabel 14. Gambaran Modernisasi pada Musisi	191
Tabel 15. Gambaran Modernisasi pada Joki Kuda.....	199
Tabel 16. Gambaran Modernisasi pada Seni Musik.....	208
Tabel 17. Gambaran Modernisasi pada Seni Pertunjukkan.....	220

INTISARI

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan modernisasi Jepang pada era Meiji (1868–1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dan analisis data dilakukan dengan metode deskriptif. Teori yang dipakai meliputi tujuh unsur kebudayaan universal dari Koentjaraningrat serta semiotika dari Roland Barthes.

Teori tujuh unsur kebudayaan universal dari Koentjaraningrat digunakan untuk mengkategorisasikan unsur-unsur budaya yang ditemukan dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu. Sedangkan, teori semiotika dari Roland Barthes digunakan untuk mengungkapkan sistem tanda, khususnya pada denotasi, konotasi, dan mitos dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu. Data primer diperoleh dari observasi seri *ukiyo-e The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu. Dari 78 lukisan di situs *Ukiyo-e.org*, dipilih 6 lukisan yang mewakili 5 unsur kebudayaan, yaitu sosial, pengetahuan, peralatan hidup dan teknologi, mata pencaharian, serta kesenian. Sedangkan, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, artikel penelitian, dan sumber internet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan unsur kebudayaan, *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu menggambarkan modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) berdasarkan pada 5 unsur kebudayaan, yaitu: 1) Unsur sosial terdapat aturan berpakaian, sistem militer, dan sistem pemerintahan. 2) Unsur pengetahuan terdapat kuda, museum, sistem militer, dan sistem pemerintahan. 3) Unsur peralatan hidup dan teknologi terdapat museum dan pakaian Barat. 4) Unsur Mata Pencaharian terdapat tentara, pejabat, musisi, dan joki kuda. 5) Unsur kesenian terdapat konser musik dan pacuan kuda.

Sedangkan, berdasarkan semiotika, *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu menunjukkan Denotasi yang menampilkan pakaian bergaya Barat, konser musik modern, latihan militer, sidang parlemen, pacuan kuda, hingga museum. Konotasinya menunjukkan perubahan gaya hidup Jepang yang meniru budaya Barat sebagai simbol status, kemajuan, dan keterbukaan. Mitosnya, keseluruhan karya menegaskan modernisasi Jepang pada era Meiji berlangsung dengan meniru kebudayaan Barat.

Kata kunci: *ukiyo-e*; Chikanobu Yoshu; modernisasi; era Meiji; unsur kebudayaan

ABSTRAK

This study aims to describe Japanese modernization during the Meiji era (1868–1912) in the *ukiyo-e* series *The Royal Household at Play* by Chikanobu Yoshu. This study employs a qualitative research method, with data analysis carried out through a descriptive approach. The theoretical frameworks utilized consist of Koentjaraningrat of the seven universal elements of culture and Roland Barthes semiotic theory. Koentjaraningrat theory of the seven universal elements of culture is applied to categorize the cultural elements identified in Chikanobu Yoshu *ukiyo-e* series *The Royal Household at Play*. Meanwhile, Roland Barthes semiotic theory is employed to uncover the system of signs, particularly denotation, connotation, and myth, within Chikanobu Yoshu *ukiyo-e* series *The Royal Household at Play*.

The primary data were derived from an examination of Chikanobu Yoshu *ukiyo-e* series *The Royal Household at Play*. From a total of 78 prints obtained through the *Ukiyo-e.org* website, 6 were selected as depiction of 5 cultural elements: social, knowledge, living equipment and technology, and the arts. The secondary data were collected from books, journals, research articles, and online sources.

The research findings show that, based on cultural elements, Chikanobu Yoshu's *ukiyo-e* illustrates the modernization of Japan during the Meiji era (1868–1912) through five cultural elements, namely: 1) In the social element includes dress codes, the military system, and the governmental system. 2) In the knowledge elements includes museums, the military system, and the governmental system. 3) In the elements of living equipment and technology includes museums and Western clothing. 4) In the Livelihood elements includes soldiers, officials, musicians and horse jockeys. 5) In the elements arts includes music concerts and horse racing.

Meanwhile, based on semiotics, Chikanobu Yoshu's *ukiyo-e* shows a denotation of Western-style clothing, modern music concerts, military training, parliamentary sessions, horse racing, and museums. Its connotation reflects the transformation of Japanese lifestyles imitating Western culture as symbols of status, progress, and openness. The myth emphasizes that Japan's modernization during the Meiji era took place by adopting Western culture.

Keywords: *ukiyo-e*; Chikanobu Yoshu; modernization; Meiji era; cultural elements

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ukiyo-e merupakan seni lukis dan cetak Jepang yang berkembang pesat pada zaman Edo (1603–1868). *Ukiyo-e* tidak hanya menjadi sarana hiburan visual, tetapi juga menggambarkan kehidupan sosial dan budaya Jepang pada masa itu. Pengertian *ukiyo-e* dijelaskan oleh Sri Iswidayati dalam artikel *Ukiyo-e: Seni Grafis Tradisional Jepang*. Menurut Iswidayati, *ukiyo-e* berasal dari kata "uki" (mengapung), "yo" (dunia), dan "e" (gambar) yang berarti "gambar dunia yang mengapung". *Ukiyo-e* menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang pada masa Edo. Tema umumnya mencakup hiburan, wanita cantik, aktor kabuki, dan pemandangan alam (Iswidayati, 2015, hlm. 92)

Perkembangan awal seni cetak di Jepang ada pada era Edo (1603-1867), ketika bentuk seni lukisan gulungan gantung (*kakemono*) mulai populer di kalangan masyarakat. Menurut Kikuchi dalam buku *Treasury of Japanese Wood Block Prints* dijelaskan bahwa pada era Edo tahun 1661, lukisan gulungan gantung (*kakemono*), yaitu *Portraits of Kambun Beauties* menjadi populer. Lukisan ini menampilkan aktor kabuki dan penari wanita berpakaian laki-laki (*shirabyoshi*) (Kikuchi, 1969, hlm. 31). Karya ini digemari oleh kalangan bawah seperti pengrajin dan pedagang. Hal ini memicu keinginan untuk memproduksi karya seni secara massal. Menanggapi permintaan tersebut, Hishikawa Moronobu (1618-1694) menjadi orang pertama yang menggunakan metode praktis untuk memproduksi banyak gambar dengan cepat melalui teknik cetak balok kayu.

Hishikawa Moronobu (1618-1694) memanfaatkan minat masyarakat terhadap sastra dengan mencetak gambar menggunakan teknik cetak balok kayu. Moronobu menerbitkan buku bergambar yang menampilkan adegan pertunjukan kabuki dan gambar erotis di kehidupan di Yoshiwara, yang kemudian menjadi cikal bakal *ukiyo-e*. Menurut Sadao Kikuchi dalam buku *Treasury of Japanese Wood Block Prints* bahwa Hishikawa Moronobu dikenal karena cetakan kayunya yang menggambarkan kehidupan masyarakat Edo. Karyanya sering memuat gambar erotis yang disukai masyarakat (Kikuchi, 1969, hlm. 33). Selain itu, Moronobu awalnya mencetak karya hitam-putih dan mengembangkan teknik *tan-e* (kuning), sehingga memperkuat perannya dalam membentuk selera seni masyarakat Edo. Perkembangan berikutnya muncul pada tahun 1720–1740 dengan *beni-e*, yaitu cetakan berwarna merah muda dari tinta safflower.

Peran Moronobu dalam merintis *ukiyo-e* kemudian dilanjutkan oleh seniman-seniman setelahnya, salah satunya adalah Okumura Masanobu (1686-1764). Jika Moronobu membangun dasar *ukiyo-e* melalui tema dan teknik cetak balok kayu sederhana, maka Masanobu mengembangkan *ukiyo-e* dengan penggunaan warna, variasi ukuran cetakan, dan teknik lukisan yang membuat gambarnya menjadi lebih hidup dan mendalam. Menurut Kikuchi dalam buku *Treasury of Japanese Wood Block Prints* dijelaskan bahwa Okumura Masanobu, seniman dan pemilik percetakan, mengembangkan teknik ukiran dan bentuk cetakan berukuran 50 x 20 cm (*nagaban*) serta cetakan pilar berukuran 13 cm x 73 cm (*hashira-e*) (Kikuchi, 1969, hlm. 37).

Inovasi Masanobu dalam ukuran cetakan dan teknik ukir kemudian semakin diperkaya melalui eksperimennya dengan warna dan teknik perspektif. Masanobu

bereksperimen dengan berbagai warna seperti *urushi-e*, yaitu gambar cetak dengan cat pernis dan *beni-zuri-e*, gambar cetak berwarna merah tua. Masanobu juga menjadi orang pertama yang menggunakan teknik titik hilang (*vanishing point*) untuk menciptakan ilusi kedalaman ruang pada permukaan dua dimensi dalam menggambarkan pemandangan yang memengaruhi cetakan setelahnya. Pembaruan yang diperkenalkan oleh Masanobu menjadi landasan penting bagi kemunculan gambar multi warna, yaitu *nishiki-e* yang dibuat oleh Suzuki Harunobu (1725–1770). *Nishiki-e* berfungsi untuk penggunaan warna secara bebas dalam menciptakan gambar yang terlihat lebih nyata. Setelah cetakan *nishiki-e* berwarna muncul pada tahun 1764, para seniman *ukiyo-e* juga mulai fokus mengembangkan gaya khasnya dan memilih tema yang lebih spesifik, seperti wanita cantik, aktor kabuki, pegulat sumo, pemandangan alam, dan bunga serta burung.

Selain tema yang menggambarkan kehidupan masyarakat Jepang, *ukiyo-e* memiliki keistimewaan dalam teknik pembuatannya. Keistimewaan *ukiyo-e* terletak pada teknik cetak balok kayu (*woodblock printing*) sehingga lukisan dapat dicetak berkali-kali tanpa kehilangan kualitas. Proses pencetakan *ukiyo-e* terdiri dari beberapa tahapan yang dikerjakan secara berurutan oleh para ahli yang berbeda dengan tugas masing-masing. Menurut Frederick Harris dalam buku *Ukiyo-e: The Art of the Japanese Print* bahwa proses pembuatan *ukiyo-e* dikerjakan para ahli dengan melibatkan kerja sama antara seniman, pemahat, pencetak, dan penerbit. Proses pembuatannya terdiri dari 4 tahapan, yaitu mendesain, mengukir, mencetak, dan menerbitkan (Harris, 2010, hlm. 44).

Rangkaian pembuatan *ukiyo-e* tidak hanya melibatkan kerja sama antarprofesi, tetapi juga memerlukan keterampilan yang tinggi di setiap tahapan pembuatan *ukiyo-e*.

Menurut Harris bahwa proses pembuatan *ukiyo-e* dimulai dari gambar awal oleh seniman. Gambar ditempelkan ke balok kayu, digosok dan dipahat oleh pemahat. Balok ukiran digunakan oleh pencetak untuk memberi warna, yang mana setiap warna dicetak dengan balok berbeda, menggunakan tinta alami berbahan tumbuhan (Harris, 2010, hlm. 47–49). Hal ini menunjukkan bahwa pembuatan *ukiyo-e* bukanlah pekerjaan satu orang, melainkan hasil kerja sama tim yang ahli di bidangnya. Setiap tahapan, seperti mendesain, mengukir, mencetak, dan menerbitkan dilakukan secara berurutan dan memerlukan keahlian khusus.

Selain melibatkan tahapan yang rumit dan kerja sama para ahli, kualitas hasil *ukiyo-e* juga ditentukan pada ukuran balok kayu yang digunakan. Dari berbagai ukuran terdapat tiga yang paling umum, yaitu *aiban* (33 x 23 cm), *chuban* (26 x 19 cm), dan *oban* (39 x 27 cm). Di antara ketiganya, *oban* (39 x 27 cm) adalah yang paling populer dan banyak digunakan sejak akhir abad ke-18. Para seniman juga sering berkreasi dengan menyusun beberapa cetakan *oban* secara berdampingan untuk membentuk gambar yang lebih besar, seperti *diptych* (dua panel) dan *triptych* (tiga panel).

Tidak hanya dari segi teknik dan ukuran cetakan, *ukiyo-e* juga memiliki keunikan pada tema yang diangkat. Pada era Edo (1603-1868), *ukiyo-e* banyak menggambarkan kehidupan di daerah hiburan, seperti potret aktor kabuki (*yakusha-e*), wanita cantik (*bijin-ga*), pertandingan sumo (*sumo-e*), serta bunga dan burung (*kacho-e*). Seiring bertambahnya popularitas *ukiyo-e* di masyarakat, para seniman mulai mengangkat tema-tema lain, seperti pemandangan alam (*fukei-ga*) oleh Katsushika Hokusai dan Utagawa

Hiroshige melalui karya-karya terkenal seperti *Thirty-six Views of Mount Fuji* dan *The Fifty-three Stations of the Tokaido*.

Perkembangan tema dalam *ukiyo-e* pada era Edo (1603-1867) kemudian mengalami perubahan ketika Jepang memasuki era Meiji (1868-1912), seiring dengan modernisasi di berbagai bidang kehidupan. Di bidang politik, sistem pemerintahan yang sebelumnya dipegang oleh Shogun Tokugawa berubah di tangan Kaisar. Di bidang pendidikan, pemerintah memperkenalkan sistem pendidikan bergaya Barat berupa sistem wajib belajar di sekolah untuk semua kalangan masyarakat. Dalam bidang ekonomi, dilakukan industrialisasi dan pembangunan pabrik-pabrik sebagai dasar pertumbuhan ekonomi nasional. Di bidang militer, dibentuk angkatan bersenjata modern lengkap dengan sistem wajib militer. Sementara itu, di bidang transportasi dan teknologi, Jepang membangun jalur kereta api, mengoperasikan kapal uap, dan teknologi fotografi. Semua perubahan ini mencerminkan usaha Jepang untuk menjadi negara maju dan setara dengan negara-negara Barat.

Perubahan besar pada berbagai bidang kehidupan di era Meiji (1868-1912) juga memberikan pengaruh pada perkembangan *ukiyo-e*. Meskipun mulai tersaingi dengan fotografi, beberapa seniman tetap mempertahankan *ukiyo-e* sebagai media untuk merekam perubahan zaman. Tema *ukiyo-e* juga berkembang yang mencakup peperangan (*sensō-e*), kehidupan orang asing di Jepang (*yokohama-e*), serta kemajuan teknologi dan budaya modern (*kaika-e*). Salah satu seniman *ukiyo-e* yang tetap aktif di era ini adalah Chikanobu Yoshu (1838–1912). Chikanobu Yoshu dikenal sebagai seniman masa peralihan yang tetap menggunakan gaya khas *ukiyo-e* untuk menggambarkan kehidupan

istana, wanita bangsawan, militer dan peristiwa sejarah. Melalui karyanya, Chikanobu menciptakan dokumentasi visual yang penting tentang perubahan sosial dan budaya saat Jepang beralih menuju era modern.

Kecenderungan Chikanobu dalam memilih tema serta teknik dalam karyanya tidak dapat dipisahkan dari latar belakang kehidupan sebagai seniman di usia muda yang dijelaskan Marks dalam bukunya *Japanese woodblock prints: artists, publishers, and masterworks*. Menurut Marks bahwa Chikanobu lahir dari keluarga samurai dan sejak kecil belajar seni bela diri serta melukis. Chikanobu awalnya berguru pada Ichiyusai Kuniyoshi, tetapi setelah gurunya wafat, Chikanobu belajar pada Toyohara Kunichika dan bakatnya berkembang dalam seni potret aktor (Marks, 2012, hlm. 162).

Pengalaman dan pendidikan seni yang diperolehnya sejak muda kemudian membentuk dasar bagi kiprah Chikanobu sebagai seniman *ukiyo-e* istana pada tahun 1870 dengan membuat berbagai karya, seperti aktor kabuki (*yakusha-e*), pemandangan (*fukei-ga*), wanita cantik (*bijin-ga*), sejarah (*reshiki-ga*), perang (*senso-e*), orang asing (*yokohama-e*), dan modernisasi (*kaika-e*). Meskipun mengikuti tradisi *ukiyo-e*, Chikanobu mengembangkan gaya khasnya sendiri yang dipengaruhi teknik Barat, seperti teknik *chiaroscuro* (kontras gelap terang). Chikanobu juga termasuk salah satu seniman awal yang menggunakan pewarna sintetis dari anilin untuk menciptakan warna cerah seperti merah, hijau, ungu, dan biru. Penggunaan pewarna ini juga digunakan oleh seniman lain seperti Toyohara Kunichika (1835-1900) dan Morikawa Chikashige yang aktif dari tahun 1869-1882.

Toyohara Kunichika (30 Juni 1835-1 Juli 1900) adalah seniman *ukiyo-e* yang sering membuat *yakusha-e*, yaitu *ukiyo-e* bergambar aktor dari drama kabuki yang populer pada zaman Edo (1603-1868). Dalam buku *Japanese Woodblock Prints* karya Marks dijelaskan bahwa Kunichika mulai belajar melukis potret aktor kabuki pada tahun 1846 di bawah bimbingan Chikanobu Ichiosai. Gaya khas Kunichika adalah *okubi-e* (potret kepala besar aktor) dan *triptych* (lukisan tiga panel) (Marks, 2012, hlm. 160). Karya-karya Kunichika juga dipengaruhi oleh seni Barat, seperti penggunaan bingkai yang menyerupai lukisan dan foto Barat. Selain itu, Kunichika juga sering menggunakan warna merah dan ungu tua dari pewarna sintetis berupa anilin yang menggantikan warna alami dari tumbuhan yang biasa digunakan di zaman Edo (1603-1868).

Seiring bertambahnya usia, nama Kunichika sebagai seniman *ukiyo-e* semakin dikenal hingga memiliki murid, seperti Chikanobu Yoshu dan Morikawa Chikashige. Sama seperti Chikanobu, Chikashige juga belajar langsung dari Kunichika. Gaya lukisan Chikashige sama seperti dengan gurunya, terutama dalam membuat komposisi *triptych* (lukisan tiga panel) yang menggambarkan aktor kabuki. Chikashige juga dikenal menggunakan warna-warna cerah dari pewarna sintetis berupa anilin, yang menjadi ciri khas cetakan *ukiyo-e* pada awal era Meiji (1868-1912).

Tiga seniman *ukiyo-e*, yaitu Chikanobu (1838–1912), Kunichika (1835–1900), dan Chikashige (aktif 1869–1882), dikenal menggunakan warna anilin merah yang disebut “*Meiji Red*” sebagai ciri khas cetakan *ukiyo-e* modern. Di antara ketiga seniman, Chikanobu Yoshu yang paling menonjol karena banyak karyanya bertema modernisasi (*kaika-e*), menjadikannya seniman *ukiyo-e* terkenal pada era Meiji (1868-1912). Selain

itu, Chikanobu Yoshu juga menjadi seniman *ukiyo-e* yang paling banyak menggambarkan modernisasi dibandingkan dengan seniman lainnya di era Meiji (1868-1912). Sedangkan, Kunichika dan Chikashige lebih dikenal karena potret aktor kabuki (*yakusha-e*) saja sehingga tidak memiliki cakupan dokumentasi yang seluas Chikanobu Yoshu.

Selama kariernya sebagai seniman *ukiyo-e*, Chikanobu Yoshu membuat enam puluh seri karya seni, termasuk dalam bentuk lembar tunggal dan tiga panel (*triptych*). Di antara berbagai seri yang dihasilkan, terdapat satu seri yang secara khusus menggambarkan modernisasi Jepang di era Meiji (1868-1912), yaitu seri *The Royal Household at Play*. Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu menjadi perhatian penulis karena menampilkan modernisasi dalam kehidupan masyarakat Jepang di era Meiji (1868-1912) yang menunjukkan berbagai perubahan karena pengaruh Barat.

Penulis memilih penelitian dengan objek *ukiyo-e* di era Meiji (1868-1912) karena belum ada penelitian yang membahas *ukiyo-e* di era Meiji (1868-1912). Selain itu, *ukiyo-e* pada era Meiji (1868-1912) tidak hanya berfungsi sebagai karya seni, tetapi juga sebagai dokumen visual yang merekam perubahan masyarakat Jepang karena pengaruh modernisasi pada era Meiji (1868-1912). Selain itu, sejauh penelusuran penulis pada media daring, penelitian analisis tujuh unsur kebudayaan universal dan analisis semiotika pada *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu belum pernah dilakukan. Hal ini menjadi penting karena belum ada penelitian *ukiyo-e* yang menggunakan teori tujuh unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat dan teori semiotika Roland Barthes untuk mengetahui modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) yang digambarkan dalam *ukiyo-e*, baik

dari segi unsur kebudayaan maupun dari makna denotatif, konotatif, hingga mitos yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis tertarik untuk mendalami bagaimana gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) berdasarkan unsur kebudayaan universal melalui semiotika oleh Roland Barthes dalam *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu. Penulis ingin mendeskripsikan *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu, khususnya seri *The Royal Household at Play* menggambarkan modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) melalui seni visual berupa lukisan, serta menunjukkan peran *ukiyo-e* sebagai media yang menggambarkan kebudayaan. Penelitian ini juga diharapkan memberi kontribusi akademis dengan menghadirkan pendekatan baru melalui teori kebudayaan dan semiotika.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, pokok permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan tersebut maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah mendeskripsikan gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, batasan analisisnya adalah analisis visual *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu yang menggambarkan modernisasi Jepang pada era Meiji (1868–1912). Karya yang dipilih adalah seri *The Royal Household at Play* karena paling banyak menggambarkan modernisasi Jepang dalam bidang sosial, politik, militer, budaya, dan teknologi. Modernisasi dalam penelitian ini hanya berfokus pada Jepang yang meniru teknologi, sistem politik, sistem militer, dan kebudayaan yang berasal dari negara-negara Barat.

Selain itu, penelitian ini hanya menggunakan 6 dari total 78 karya. 6 karya yang dipilih merupakan perwakilan yang menggambarkan modernisasi Jepang pada era Meiji yang dikategorisasikan berdasarkan unsur kebudayaan universal, yaitu unsur bahasa, unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, unsur religi, dan unsur kesenian. Dari tujuh unsur hanya ditemukan lima unsur kebudayaan universal saja, yaitu unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, dan unsur kesenian yang sesuai dengan hasil temuan pada karya yang diteliti.

Selanjutnya penulis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk memahami makna dari gambaran modernisasi yang ditampilkan dalam *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu. Analisis ini dilakukan pada tiga tingkat makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Analisis hanya diarahkan pada makna visual sebagai gambaran modernisasi, bukan pada aspek teknis penciptaan karya, gaya artistik, atau biografi seniman. Dengan batasan ini, penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang jelas

mengenai bagaimana modernisasi Jepang pada era Meiji digambarkan melalui *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu, khususnya seri *The Royal Household at Play*.

1.5. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, memeriksa, dan memahami data agar dapat menjawab pertanyaan pada penelitian atau membuktikan dugaan awal. Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, metode kualitatif meneliti objek dalam kondisi alami. Peneliti terlibat langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara mendalam yang tujuannya untuk memahami makna peristiwa daripada angka (Sugiyono, 2013, hlm. 9). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pemahaman terhadap makna budaya dan sejarah, bukan pada angka atau data statistik.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh penulis dari sumber aslinya. Dalam penelitian penulis, pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi (pengamatan secara langsung) pada *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu yang berbentuk dokumen elektronik. Terdapat 78 karya dokumen elektronik yang diambil dari laman resmi ukiyo-e.org yang diciptakan oleh John Resig untuk membantu para peneliti dalam studi cetakan balok kayu Jepang. Laman resmi ini diluncurkan pada bulan Desember 2012 dan berisi lebih dari 200.000 cetakan dari berbagai lembaga, seperti museum, universitas, perpustakaan, dan balai lelang di seluruh dunia.

Sedangkan data sekunder adalah data yang sudah ada dan dikumpulkan oleh orang lain. Sumber data sekunder merupakan data untuk melengkapi data yang diperlukan pada

sumber data primer. Data sekunder dalam penelitian ini bersumber pada studi literatur menggunakan buku, jurnal, artikel ilmiah, skripsi dan laman resmi sebagai bahan pendukung untuk memperkuat analisis dan pemahaman terhadap objek yang diteliti.

Pada teknik pengumpulan data penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan triangulasi data. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu, khususnya seri *The Royal Household at Play* berbentuk dokumen elektronik. Terdapat 78 karya dokumen elektronik yang diambil dari laman resmi ukiyo-e.org. Setelah itu, pemilihan data visual dilakukan secara selektif berdasarkan kategorisasi pada gambaran modernisasi dari tujuh unsur kebudayaan, yaitu unsur bahasa, unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, unsur religi, dan unsur kesenian. Hasilnya terdapat 6 dari 78 karya seri *The Royal Household at Play* yang menjadi perwakilan dari 5 unsur budaya yang ditemukan, yaitu unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, dan unsur kesenian

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa gambar *ukiyo-e* dari laman resmi ukiyo-e.org. Selain itu, penulis juga mengumpulkan literatur pendukung berupa buku, jurnal, artikel, skripsi, dan laman resmi yang membahas *ukiyo-e*, sejarah modernisasi Jepang, serta teori unsur kebudayaan Koentjaraningrat dan teori semiotika, khususnya semiotika Roland Barthes.

Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sarna. Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan keabsahan data dengan cara

membandingkan hasil observasi terhadap karya *ukiyo-e* dengan literatur pendukung dan kajian akademis sebelumnya.

Dalam penelitian kualitatif yang dilakukan oleh penulis, data dianalisis menggunakan metode deskriptif. Artinya, data disajikan dalam bentuk penjelasan kata-kata, bukan angka. Setiap gambaran modernisasi pada *ukiyo-e* yang diamati akan dijelaskan maknanya berdasarkan konteks budaya dan sejarah yang sesuai. Dengan cara ini, penulis berusaha memberikan pemahaman tentang bagaimana modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) digambarkan dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini akan dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis penelitian ini memberikan informasi tentang gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu, khususnya seri *The Royal Household at Play* berdasarkan lima unsur kebudayaan. Hasil yang ditemukan adalah unsur sosial terdapat aturan berpakaian, sistem militer, dan sistem pemerintahan. Unsur pengetahuan terdapat kuda yang diperlombakan, museum, sistem militer, dan sistem pemerintahan. Unsur peralatan hidup dan teknologi terdapat museum dan pakaian. Unsur mata pencaharian terdapat tentara, pejabat, musisi, dan joki kuda. Serta unsur kesenian terdapat konser musik dan pacuan kuda.

Selain itu, berdasarkan semiotika Roland Barthes maka *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu, makna denotasinya menampilkan visual berupa pakaian bergaya Barat, aktivitas konser musik dengan alat musik Barat, latihan militer, sidang parlemen, pacuan kuda,

hingga bangunan museum bergaya arsitektur Barat. Secara konotatif, visualisasi tersebut menandakan perubahan gaya hidup masyarakat Jepang yang mulai meniru budaya Barat sebagai simbol status sosial, kemajuan, serta keterbukaan terhadap dunia luar. Sementara itu, pada mitosnya keseluruhan karya menunjukkan bahwa modernisasi Jepang terjadi melalui perubahan besar dengan mengadopsi budaya Barat.

Sedangkan manfaat praktis dalam penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat umum, pelajar, maupun pecinta seni tentang pentingnya *ukiyo-e* sebagai seni yang merekam perubahan zaman. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan edukasi dalam pembelajaran di bidang budaya dan kesenian Jepang. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi kurator museum, seniman, dan guru seni dalam merancang program atau pameran yang membahas sejarah dan budaya Jepang pada era Meiji (1868-1912) melalui karya seni, khususnya *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

1.7. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan proses pengerjaan penelitian sekaligus pembacaan laporan hasil penelitian, maka diperlukan rumusan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan, yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II. Kajian Pustaka, yang berisi penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan tema penelitian, sumber literatur yang digunakan sebagai referensi, landasan teori

berupa unsur kebudayaan universal oleh Koentjaraningrat dan teori semiotika oleh Roland Barthes, sejarah *ukiyo-e*, biografi Chikanobu Yoshu, dan era Meiji (1868-1912).

Bab III. Hasil dan Pembahasan, yang berisi pemaparan hasil penelitian serta analisis yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah. Hasilnya ditemukan gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu berdasarkan 5 kategorisasi yaitu unsur sosial terdapat aturan berpakaian, sistem militer, dan sistem pemerintahan. Pada unsur pengetahuan terdapat kuda, museum, sistem militer, dan sistem pemerintahan. Pada unsur peralatan hidup dan teknologi terdapat museum dan pakaian. Pada unsur mata pencaharian terdapat tentara, pejabat, musisi, dan joki kuda. Pada unsur kesenian terdapat konser musik dan pacuan kuda.

Bab IV Simpulan, yang berisi simpulan dari seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka pertama diambil dari artikel ilmiah yang ditulis oleh Yanqiu Shi dan Hao Zhou (2023) yang berjudul *The Influence of Ukiyo-e on Modern Illustration*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi kepustakaan. Penelitian ini membahas tentang pengaruh seni *ukiyo-e* terhadap ilustrasi modern. *Ukiyo-e* awalnya menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang, hiburan, dan pemandangan alam, yang pada akhirnya memengaruhi banyak seniman Eropa seperti Van Gogh dan Monet, khususnya dalam penggunaan garis, warna, dan tema yang digunakan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek keduanya yang sama-sama membahas *ukiyo-e*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada tujuan analisisnya. Penelitian ini berfokus pada pengaruh *ukiyo-e* terhadap seni ilustrasi modern, seperti penggunaan garis, warna, dan tema. Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

Tinjauan pustaka kedua diambil dari artikel yang ditulis oleh Ellis, James W (2019) yang berjudul *The Floating World of Ukiyo e Prints: Japanese Counterculture*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi kepustakaan dan pendekatan historis. Penelitian ini membahas tentang awal dari perkembangan tema pada *ukiyo-e* yang mencerminkan

kehidupan hiburan di era Edo (1603-1868). Selain itu, penelitian ini juga menjelaskan proses pembuatan cetakan serta pengaruh *ukiyo-e* terhadap seni lukisan di Barat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek yang sama-sama membahas *ukiyo-e* sebagai gambaran kehidupan masyarakat Jepang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus waktunya. Penelitian ini membahas *ukiyo-e* di era Edo (1603-1868) yang menggambarkan dunia hiburan seperti tempat pelacuran dan kabuki. Sedangkan, penelitian penulis lebih berfokus pada *ukiyo-e* pada era Meiji (1868-1912) yang menggambarkan modernisasi Jepang dalam karya Chikanobu Yoshu.

Tinjauan pustaka ketiga diambil dari artikel ilmiah yang ditulis oleh Sri Iswidayati (2015) yang berjudul *Ukiyo-e: Seni Grafis Tradisional Jepang*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa studi kepustakaan. Penelitian ini membahas tentang seni grafis tradisional Jepang, khususnya lukisan *ukiyo-e*, yang mencakup sejarah, tema, teknik pembuatan, serta pengaruhnya terhadap seni lukisan di Barat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian yang sama, yaitu *ukiyo-e* sebagai seni lukis yang mencerminkan kehidupan masyarakat Jepang. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus analisisnya. Penelitian ini membahas sejarah, tema, teknik, dan perkembangan *ukiyo-e*, sementara itu, penelitian penulis berfokus pada gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

Tinjauan pustaka keempat diambil dari artikel ilmiah yang ditulis oleh A'yun Nikmatus Shalekhah dan Martadi (2021) yang berjudul *Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis berbagai tanda dalam poster dengan menggunakan sistem denotasi, konotasi, dan mitos. Tujuan penelitian ini untuk menemukan makna dibalik poster film Parasite versi negara Inggris. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa objek yang menggambarkan dua keluarga yang berlatar ekonomi berbeda dalam film. Tanaman bonsai dan anjing putih menggambarkan keluarga Park yang kaya sedangkan kloset dan *Landscape stone* menggambarkan keluarga Kim yang miskin. Beberapa objek menggambarkan adegan-adegan yang terjadi di dalam Film Parasite yaitu tenda, sepasang mata, kode morse, sepasang kaki dan tangga.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos suatu objek. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan poster film Parasite versi negara Inggris sebagai objek penelitian. Sementara itu, penelitian penulis menggunakan *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu dengan menambahkan teori unsur kebudayaan universal oleh Koentjaraningrat sebagai landasan teori untuk menganalisis objek.

Tinjauan pustaka kelima diambil dari skripsi yang ditulis oleh Muhammad Qois Zamhariry (2024) yang berjudul *Potret Masyarakat Jepang Zaman Edo dalam Ukiyo-e karya Katsushika Hokusai*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan teori tujuh unsur kebudayaan universal oleh Koenjtaraningrat dan teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce yang menggunakan tiga perangkat semiotik yaitu, ikon, indeks, dan simbol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa album *Ukiyo-e "Thirty Six Views of Mount Fuji"* karya Katsushika Hokusai menggambarkan kehidupan masyarakat Jepang zaman Edo.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada teori yang digunakan, yaitu teori tujuh unsur budaya universal oleh Koentjaraningrat sebagai landasan teori untuk menganalisis objek. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek dan teori semiotika yang digunakan. Penelitian ini menggunakan objek *Ukiyo-e "Thirty Six Views of Mount Fuji"* karya Katsushika Hokusai dan teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce yang menggunakan tiga perangkat semiotik yaitu, ikon, indeks, dan simbol. Sementara itu, penelitian penulis menggunakan objek *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu dan teori semiotika oleh Roland Barthes untuk menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos suatu objek.

Dari penjelasan tersebut penelitian penulis yang berjudul "Gambaran Modernisasi Jepang pada Era Meiji (1868-1912) dalam *Ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu" yang menggunakan objek *ukiyo-e* di era Meiji (1868-1912) belum pernah dilakukan. Selain itu, penggunaan teori tujuh unsur kebudayaan universal Koentjaraningrat untuk

mendeskripsikan perubahan kehidupan masyarakat Jepang pada era Meiji (1868-1912) dan teori semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu, khususnya seri *Royal Household at Play* belum pernah dilakukan. Sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena mengombinasikan analisis unsur kebudayaan universal Koentjaraningrat dengan pendekatan semiotika Roland Barthes pada objek *ukiyo-e* era Meiji (1868-1912) karya Chikanobu Yoshu seri *The Royal Household at Play*. Pendekatan ini juga dapat memberikan perspektif baru dalam melihat bagaimana modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) tergambarkan melalui *ukiyo-e*.

2.2. Teori Tujuh Unsur Kebudayaan Universal Koentjaraningrat

Kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah* bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Kebudayaan mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk norma, seni, dan sistem kepercayaan yang berkembang di suatu masyarakat. Dalam hal kebudayaan, Koentjaraningrat, seorang tokoh antropologi Indonesia memberikan kontribusi dalam pemahaman kebudayaan. Pada buku *Kebudayaan* karya Luth dijelaskan bahwa menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dipelajari dan dimiliki oleh manusia (Luth, 1994, hlm. 4).

Bersamaan dengan definisi kebudayaan tersebut, Koentjaraningrat juga menguraikan adanya tujuh unsur kebudayaan universal yang dapat ditemukan pada setiap masyarakat. Dalam buku *Pengantar Ilmu Antropologi* karya Koentjaraningrat bahwa kebudayaan memiliki 7 unsur kebudayaan universal yang ada di setiap masyarakat, yaitu

unsur bahasa, unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, unsur religi, dan unsur kesenian (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 203).

Dibawah ini merupakan penjelasannya:

1. Unsur Bahasa

Bahasa adalah sistem komunikasi manusia, baik lisan, tulisan, maupun isyarat, yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan ide. Setiap bahasa memiliki struktur dan kosakata unik, sehingga menjadi bagian penting dari identitas budaya dan sosial suatu kelompok. Menurut Koentjaraningrat bahwa bahasa adalah sistem perlambangan manusia yang lisan maupun yang tertulis untuk berkomunikasi satu dengan yang lain (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 339).

2. Unsur Sosial

Unsur sosial adalah hubungan terorganisir antara individu dan kelompok dalam masyarakat. Setiap individu memiliki peran yang menentukan perilakunya dalam berbagai lingkungan seperti keluarga, sekolah, tempat kerja sehingga semua berkontribusi membentuk kehidupan sosial. Menurut Koentjaraningrat bahwa unsur sosial mencakup aturan yang mengatur kehidupan masyarakat. Kesatuan sosial dimulai dari keluarga inti, kerabat, hingga komunitas. Masyarakat terbagi dalam lapisan sosial, sehingga individu berinteraksi dengan orang dari berbagai tingkatan dan kedekatan (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 366).

3. Unsur Pengetahuan

Pengetahuan diartikan sebagai kemampuan untuk memahami, mengingat, dan menerapkan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem pengetahuan dapat berupa cara-cara pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan, dan penyebaran pengetahuan yang dapat memperluas wawasan, mengembangkan teknologi, dan membuat keputusan yang lebih baik. Menurut Koentjaraningrat bahwa unsur pengetahuan terdapat 7 yang mencakup pengetahuan tentang alam sekitar, flora, fauna, bahan dan benda di lingkungan, tubuh manusia, perilaku sesama manusia, serta ruang dan waktu (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 373).

4. Unsur Peralatan Hidup dan Teknologi

Peralatan hidup dan teknologi mencerminkan cara manusia memenuhi kebutuhan melalui alat dan teknologi. Contohnya alat komunikasi, seperti transportasi berupa mobil dan pesawat yang menunjukkan adaptasi terhadap kemajuan dan lingkungan. Menurut Koentjaraningrat bahwa teknologi tradisional terdapat 8 yang mencakup alat produktif, senjata, wadah, alat menyalakan api, makanan, minuman, dan jamu, pakaian dan perhiasan, tempat tinggal, serta alat transportasi (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 343).

5. Unsur Mata Pencarian

Mata pencarian hidup merupakan cara-cara yang digunakan oleh individu atau kelompok masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Sistem mata pencarian sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor geografis, sosial, ekonomi, dan budaya yang ada di lingkungan setiap individu. Menurut Koentjaraningrat bahwa sistem ekonomi

tradisional meliputi berburu dan meramu, beternak, bercocok tanam di ladang, menangkap ikan, menetap dengan irigasi (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 358).

6. Unsur Religi

Religi merupakan sistem kepercayaan yang dianut oleh individu atau kelompok yang melibatkan keyakinan pada kekuatan atau entitas yang lebih tinggi, seperti Tuhan atau dewa-dewi. Religi biasanya mengajarkan tentang praktik-praktik ritual, moral, serta nilai-nilai spiritual tertentu. Selain itu, religi juga memberikan panduan hidup, menawarkan makna dan tujuan bagi penganutnya, serta membentuk identitas dan komunitas sosial. Menurut Koentjaraningrat bahwa sistem religi dalam kebudayaan memiliki unsur penting, yaitu sistem keyakinan, upacara keagamaan, dan umat penganutnya (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 377).

7. Unsur Kesenian

Kesenian merupakan ekspresi kreatif manusia yang terlihat melalui berbagai bentuk dan media, seperti seni rupa, musik, tari, teater, dan sastra. Kesenian tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan saja, tetapi juga sebagai cerminan budaya dan identitas masyarakat. Menurut Koentjaraningrat bahwa berdasarkan cara dinikmatinya, kesenian terbagi dua, yaitu seni rupa yang dinikmati dengan mata, dan seni suara yang dinikmati dengan telinga (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 381).

Tujuan dari teori unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat adalah untuk membantu memahami dan mengklasifikasikan elemen-elemen penting dalam suatu kebudayaan, baik secara fisik, seperti pakaian dan alat musik maupun non-fisik, seperti

pengetahuan. Teori unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat penting dalam akademis karena memberikan kerangka yang jelas untuk menganalisis kebudayaan suatu masyarakat. Selain itu, karena sifatnya yang universal, teori ini juga membantu memahami perbandingan antarbudaya. Teori ini tidak hanya digunakan dalam bidang antropologi, tetapi juga dalam sosiologi, sejarah, kajian budaya hingga kesenian.

Tidak hanya penting dalam akademis, teori unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat juga penting dalam penelitian. Teori ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi unsur kebudayaan dalam penelitian yang berfokus pada artefak, karya seni, film, dan sastra untuk memahami kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Selain itu, teori ini juga dapat menjelaskan perubahan budaya dengan mengamati perubahan dalam salah satu atau beberapa unsur kebudayaan, seperti menjelaskan modernisasi dalam masyarakat tertentu.

Dari penjelasan tersebut, penulis menggunakan teori tujuh unsur kebudayaan universal sebagai alat untuk mengelompokkan unsur kebudayaan apa saja yang terlihat dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu dengan berfokus pada gambaran modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912). Hasilnya, terdapat 5 unsur yang ditemukan, yaitu unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, dan unsur kesenian.

2.3. Teori Semiotika Roland Barthes

Kata Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti tanda. Semiotika tidak hanya membahas tanda secara linguistik (bahasa), tetapi juga mencakup berbagai bentuk tanda lainnya seperti gambar, isyarat, simbol hingga karya seni. Semiotika membahas bagaimana suatu tanda dibentuk, bagaimana diterjemahkan, dan bagaimana tanda tersebut berubah tergantung dari berbagai konteks yang ada. Seperti, gambar api dapat berarti semangat, tapi dalam konteks lain dapat berarti bahaya.

Semiotika dipelopori oleh Ferdinand de Saussure (1857–1913) yang menjadi bapak semiotika modern Eropa. Saussure menyebut semiotika sebagai "*semiologi*". Menurut Fatimah bahwa semiologi berpandangan bahwa jika suatu tindakan bermakna atau menjadi tanda, maka di baliknya ada sistem aturan dan kesepakatan yang membuat makna itu dapat dipahami (Fatimah, 2020, hlm. 26). Dengan kata lain, makna tidak muncul begitu saja, tetapi bergantung pada sistem tanda yang disepakati dalam suatu masyarakat.

Dalam kajian semiotika, pemikiran Ferdinand de Saussure menjadi landasan penting memahami bagaimana tanda bekerja dalam bahasa. Pada buku *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra* oleh Asriningsari dan Umayu bahwa Ferdinand de Saussure melihat tanda terdiri dari penanda (bentuk fisik) dan petanda (makna). Hubungan keduanya didasarkan pada kesepakatan sosial yang disebut signifikasi (Asriningsari & Umayu, 2010, hlm. 35). Pernyataan dari Ferdinand de Saussure juga sesuai dengan pernyataan dari Roland Barthes. Menurut Barthes, setiap sistem tanda melibatkan penanda dan petanda yang berasal dari kategori berbeda. Dalam praktiknya,

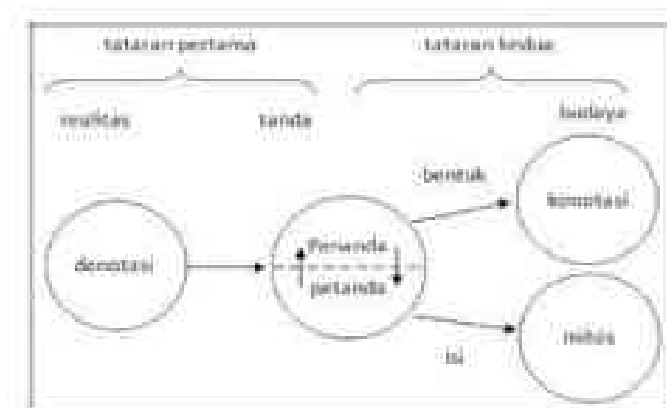
ada tiga unsur, yaitu penanda, petanda, dan tanda. Tanda adalah hasil gabungan penanda dan petanda dalam hubungan makna (Barthes, 1972, hlm. 111).

Pemikiran Saussure tentang sistem tanda kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Roland Barthes (1915-1980) yang menerapkannya pada kajian budaya dan media massa. Menurut Fatimah, dalam istilah Barthes, semiologi mempelajari bagaimana manusia memberi makna pada berbagai hal. Memaknai suatu hal melibatkan sistem tanda yang terstruktur. Barthes memandang proses pemberian makna tidak terbatas pada bahasa, tapi juga pada hal non-bahasa (Fatimah, 2020, hlm. 46).

Roland Barthes membagi proses pemaknaan tanda menjadi dua tataran, yaitu tingkat pertama (*first order of signification*) dan tataran kedua (*second order of signification*). Pada tataran pertama, makna bersifat denotasi (makna langsung). Denotasi adalah hubungan langsung antara tanda dan realitas yang menghasilkan makna jelas dan pasti. Makna denotatif bersifat langsung dan mudah dipahami. Ini merupakan tingkat makna yang paling umum dan disepakati secara sosial.

Setelah itu, pada tataran kedua, menghasilkan makna konotatif, yaitu makna tambahan yang dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan ideologi. Konotasi adalah makna tidak langsung dan tidak pasti yang terbuka untuk berbagai kemungkinan. Konotasi sebagai lapisan kedua makna yang terbentuk dari emosi, perasaan, atau keyakinan. Menurut Asriningsari dan Umayana dalam bukunya *Semiotika: Teori dan Aplikasi dalam Karya Sastra* dijelaskan bahwa Roland Barthes membagi makna tanda menjadi dua tingkat, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi merujuk pada fisik suatu objek dan konotasi merujuk pada makna atau konsep (Asriningsari & Umayana, 2010, hlm. 36).

Selain denotasi dan konotasi, Barthes juga melihat makna lain yang lebih dalam tingkatannya yaitu mitos. Dalam semiotika Barthes, Mitos adalah cara menyampaikan makna yang dianggap alami. Mitos dapat muncul dalam bentuk verbal maupun nonverbal seperti lukisan, iklan, foto, film, tulisan, dan komik.



Gambar 1. Signifikasi Dua Tahap Roland Barthes

(Sumber: Introduction to Communication Studies)

Dari pola Barthes pada gambar 1 terlihat bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna denotatif, yaitu makna nyata dan langsung dari sebuah tanda terhadap realitas. Tahap kedua merupakan konotasi, yang mencerminkan interaksi tanda dengan pengetahuan atau ideologi, sehingga maknanya menjadi tidak langsung. Dengan kata lain, denotasi menunjukkan objek yang digambarkan, sedangkan konotasi menunjukkan konsep, ideologi atau pemikiran terhadap objek tersebut.

Pada sistem semiotika tingkat dua terdapat mitos. Menurut John Fiske dalam bukunya berjudul *Introduction to Communication Studies* dijelaskan bahwa dalam semiotika Barthes, mitos merupakan cara budaya berpikir tentang sesuatu dan cara

memahaminya. Barthes menganggap mitos sebagai rantai konsep yang saling berkaitan (Fiske, 1990, hlm. 88). Mitos tidak ditentukan oleh isi pesan, melainkan oleh cara penyampaian, sehingga segala bentuk wacana, yaitu satuan bahasa yang lengkap baik verbal maupun nonverbal dapat menjadi mitos. Dalam hal ini, mitos tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap realitas.

Selain itu, Mitos merupakan makna yang bersifat alami atau wajar. Hal ini dijelaskan oleh Roland Barthes dalam bukunya *Mythologies* bahwa Mitos membuat sesuatu terlihat wajar, alami, dan berlaku untuk selamanya. Mitos menyajikannya sebagai fakta yang sudah pasti (Barthes, 1972, hlm. 143). Artinya, Mitos membuat sesuatu yang sebenarnya buatan manusia atau hasil sejarah terlihat seperti hal yang alami dan sudah seharusnya begitu sejak dulu. Akibatnya, orang-orang menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang biasa dan tidak perlu dipertanyakan lagi.

Dengan demikian, semiotika penting dalam akademis karena dapat digunakan di berbagai bidang seperti sastra, linguistik, budaya, dan seni. Semiotika juga membantu untuk membaca objek lebih dalam, tidak hanya melihat apa yang terlihat di permukaan, tetapi juga memahami bagaimana sesuatu dapat dimaknai. Selain itu, semiotika juga digunakan untuk berbagai penafsiran, sehingga berguna dalam analisis yang mengungkap makna tersembunyi dalam sebuah objek.

Tidak hanya dalam akademis, semiotika juga berperan penting dalam penelitian. Semiotika digunakan sebagai kerangka analisis untuk mengkaji berbagai objek seperti teks, film, iklan, lukisan, dan musik agar memahami bagaimana makna dibentuk dan

disampaikan. Selain itu, semiotika juga membantu menjelaskan hubungan antara tanda dan makna, seperti dalam penelitian tentang lukisan, peneliti dapat menganalisis bagaimana sebuah lukisan dapat menyampaikan makna. Sehingga, penulis memilih menggunakan analisis semiotika yang bertujuan untuk menemukan dan menganalisis tanda dalam sebuah objek.

Penulis memilih menggunakan teori semiotika Roland Barthes daripada teori semiotika Ferdinand de Saussure karena semiotika Barthes menjelaskan makna yang lebih dalam. Berbeda dengan Saussure yang melihat tanda sebagai hubungan tetap antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), Barthes mengembangkan teori Saussure dan memperkenalkan konsep denotasi (makna dasar), konotasi (makna tambahan berdasarkan ideologis) dan konsep mitos, yaitu makna budaya yang tersembunyi di balik tanda yang didasarkan pada fakta. Hal ini sangat berguna untuk mengungkap makna tersembunyi dalam berbagai objek, seperti iklan, film, foto, dan lukisan.

Dari penjelasan tersebut, penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi sistem tanda berupa makna denotasi, konotasi, dan mitos yang menggambarkan modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912) dalam *ukiyo-e* seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu.

2.4. Sejarah Ukiyo-e

Ukiyo-e merupakan seni lukis dan cetak Jepang yang berkembang pesat pada zaman Edo (1603–1868). Kata *ukiyo* yang berarti dunia yang mengapung dan kata *e* yang berarti gambar. Menurut Patria dalam artikel *Ukiyo-e* Seni Populer (Pop Arts) Zaman Edo dijelaskan bahwa pada abad ke-17, makna *ukiyo* adalah "dunia yang mengapung". Istilah

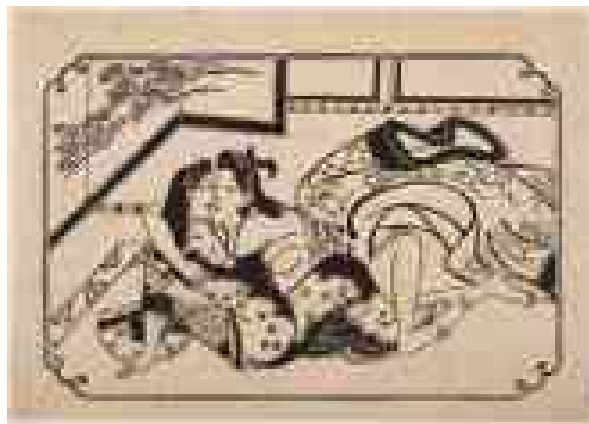
ini digunakan untuk menggambarkan kehidupan yang penuh kesenangan, hiburan, dan kebebasan dari beban dunia (Patria, 2012, hlm. 167). Selain itu, arti dari *ukiyo-e* juga dijelaskan oleh Iswidayati dalam artikel berjudul *Ukiyo-e: Seni Grafis Tradisional Jepang*. menurut Iswidayati, *ukiyo-e* berasal dari kata "*uki*" (mengapung), "*yo*" (dunia), dan "*e*" (gambar) yang berarti "gambar dunia yang mengapung". *Ukiyo-e* menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang pada era Edo mencakup hiburan, wanita cantik, aktor kabuki, dan pemandangan alam (Iswidayati, 2015, hlm. 92).

Sejarah perkembangan *ukiyo-e* sebagai salah satu bentuk seni populer di Jepang pada era Edo (1603-1867) tidak terlepas dari tradisi menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat yang sebenarnya telah ada sebelumnya. Awal mula perkembangan *ukiyo-e* dijelaskan oleh Kikuchi dalam bukunya *A Treasury of Japanese Wood Block Prints*. Menurut Kikuchi bahwa lukisan kehidupan sehari-hari sudah ada sejak abad ke-8 yang informasinya diperoleh dari catatan sejarah, kipas tua, dan gulungan cerita bergambar. Sedangkan, istilah *ukiyo-e* muncul pertama kali pada tahun 1686 (Kikuchi, 1969, hlm. 30).

Setelah itu, perkembangan *ukiyo-e* berlanjut dan menemukan bentuk barunya pada era Edo (1603-1867), ketika seni yang menggambarkan kehidupan sehari-hari mulai diproduksi lebih luas oleh seniman sehingga *ukiyo-e* mulai populer di kalangan masyarakat Jepang. Menurut Kikuchi dalam buku *Treasury of Japanese Wood Block Prints* dijelaskan bahwa pada era Edo tahun 1661, lukisan gulungan gantung (*kakemono*), yaitu *Portraits of Kambun Beauties* menjadi populer. Lukisan ini menampilkan aktor kabuki dan penari wanita berpakaian laki-laki (*shirabyoshi*) (Kikuchi, 1969, hlm. 31).

Karya ini digemari oleh kalangan bawah seperti pengrajin dan pedagang. Hal ini memicu keinginan untuk memproduksi karya seni secara massal. Menanggapi permintaan tersebut, Hishikawa Moronobu (1618-1694) menjadi orang pertama yang menggunakan metode praktis untuk memproduksi banyak gambar dengan cepat melalui teknik cetak balok kayu.

Hishikawa Moronobu (1618-1694) memanfaatkan minat masyarakat terhadap sastra dengan mencetak banyak gambar menggunakan teknik cetak balok kayu. Moronobu membuat buku bergambar yang menampilkan pertunjukan kabuki dan kehidupan di kawasan hiburan Yoshiwara, yang kemudian menjadi awal mula lahirnya *ukiyo-e*. Moronobu yang berhasil memadukan minat masyarakat terhadap cerita dan kehidupan sehari-hari dengan teknik cetak balok kayu menjadi awal berkembangnya *ukiyo-e* secara luas.



Gambar 2. Flirting Lovers

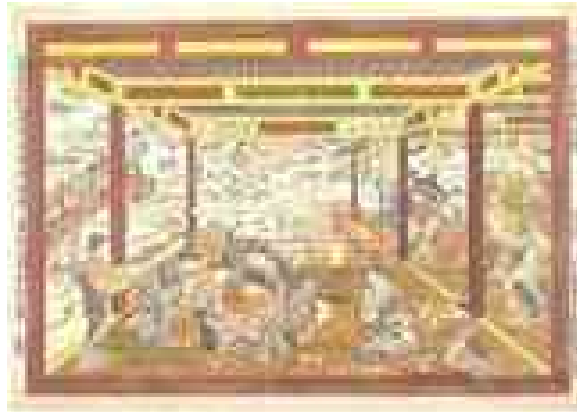
(Sumber: Japanese Woodblock Print Search)

Dari gambar 2 terlihat bahwa Moronobu membuat *ukiyo-e* dengan tema hiburan masyarakat Edo di wilayah Yoshiwara, berupa gambar erotis. Hal ini sesuai dengan buku *Treasury of Japanese Wood Block Prints* karya Sadao Kikuchi. Menurut Kikuchi bahwa

Hishikawa Moronobu dikenal karena cetakan kayunya yang menggambarkan kehidupan masyarakat Edo. Karyanya sering memuat gambar erotis yang disukai masyarakat (Kikuchi, 1969, hlm. 33).

Moronobu membuat karya yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mulai menggunakan warna dalam cetakannya. Awalnya Moronobu hanya mencetak dengan warna hitam-putih kemudian mengembangkan teknik *tan-e* (warna kuning), sehingga memperkuat perannya sebagai perintis yang membentuk selera seni masyarakat Edo. Setelah itu, pada tahun 1720-1740 mulai berkembang *beni-e*, yaitu gambar merah muda yang diwarnai dengan tinta merah muda yang dihasilkan dari safflower.

Peran Moronobu dalam merintis *ukiyo-e* kemudian dilanjutkan oleh seniman-seniman setelahnya, salah satunya adalah Okumura Masanobu (1686-1764). Jika Moronobu membangun dasar *ukiyo-e* melalui tema dan teknik cetak balok kayu, maka Masanobu mengembangkan *ukiyo-e* dengan warna, variasi ukuran cetakan, dan teknik lukisan yang membuat gambarnya menjadi lebih hidup dan mendalam. Menurut Kikuchi dalam buku *Treasury of Japanese Wood Block Prints* bahwa Masanobu merupakan seniman dan pemilik percetakan yang mengembangkan teknik ukiran dan bentuk cetakan berukuran 50 x 20 cm (*nagaban*) serta cetakan pilar berukuran 13 cm x 73 cm (*hashira-e*) (Kikuchi, 1969, hlm. 37).



Gambar 3. Large Perspective of Evening Cool by Ryogoku Bridge

(Sumber: Japanese Woodblock Print Search)

Dari gambar 3 terlihat Masanobu bereksperimen dengan berbagai warna seperti *urushi-e*, yaitu gambar cetak dengan cat pernis dan *beni-zuri-e*, gambar cetak berwarna merah tua. Masanobu juga merupakan orang pertama yang menggunakan teknik titik hilang (*vanishing point*) untuk menciptakan ilusi kedalaman ruang pada permukaan dua dimensi dalam menggambarkan pemandangan yang memengaruhi cetakan setelahnya. Pembaruan yang diperkenalkan oleh Masanobu menjadi landasan penting bagi kemunculan gambar multi warna, yaitu *nishiki-e* yang dibuat oleh Suzuki Harunobu (1725–1770). *Nishiki-e* berfungsi untuk penggunaan warna secara bebas dalam menciptakan gambar yang terlihat lebih nyata. Setelah cetakan *nishiki-e* muncul pada tahun 1764, para seniman *ukiyo-e* juga mulai fokus mengembangkan gaya khasnya dan memilih tema yang lebih spesifik, seperti wanita cantik, aktor kabuki, pegulat sumo, pemandangan alam, dan bunga serta burung.

Dari sinilah cetakan warna mulai diproduksi secara massal dan dinikmati oleh masyarakat luas. Cetakan *nishiki-e* tidak hanya memperindah tampilan *ukiyo-e*, tetapi

juga mencerminkan selera dan kebutuhan masyarakat kota pada zaman Edo yang terus berkembang. Warna-warnanya yang cerah, detail pakaian, dan ekspresi wajah yang hidup membuat *nishiki-e* menjadi hiburan visual yang digemari oleh semua masyarakat. Selain sebagai karya seni, cetakan ini juga digunakan untuk promosi pertunjukan teater, ilustrasi cerita, dan barang koleksi. Kemajuan teknik cetak, yang melibatkan kerja sama antara pembuat gambar, pemahat balok, dan pencetak menyebabkan produksi yang lebih cepat dan hasil yang lebih baik. Perkembangan ini membuka awal baru dalam dunia *ukiyo-e* sebagai seni cetak yang semakin maju dan bernilai tinggi.

Perubahan dalam *ukiyo-e* tersebut terjadi dalam kehidupan masyarakat Edo yang menikmati masa damai dan perkembangan budaya. Pada zaman Edo (1603–1867), pemerintahan shogun Tokugawa menerapkan kebijakan *Sakoku*, yaitu isolasi dari dunia luar yang membawa Jepang pada masa damai, yang kemudian mendorong berkembangnya budaya populer seperti kabuki, sumo, dan *ukiyo-e*. Selain itu, pada zaman Edo (1603-1868) juga diterapkan sistem kelas sosial yang membagi masyarakat ke dalam empat golongan utama yang disebut sistem *Shi-no-ko-sho*, yaitu samurai (*bushi*), petani (*nomin*), pengrajin (*kosakunin*), dan pedagang (*shonin*).

Struktur kelas sosial inilah yang kemudian memengaruhi berkembangnya budaya hiburan dan seni di kalangan masyarakat kota. Samurai menempati posisi tertinggi sebagai kelas penguasa, sementara pedagang berada di posisi paling bawah. Tetapi, seiring berjalannya waktu, para pedagang menjadi kelompok yang paling kaya karena menguasai perdagangan dan kegiatan ekonomi. Dengan kekayaan yang dimiliki, para pedagang banyak menghabiskan uang untuk menikmati hiburan, seperti pertunjukan

kabuki, pertandingan sumo, rumah bordil, kedai teh, dan geisha. Selain itu, para pedagang juga mulai mengoleksi karya seni *ukiyo-e* sebagai hiasan rumah, sehingga mendorong berkembangnya seni cetak kayu ini sebagai bagian dari budaya populer di wilayah kota.

Kepopuleran *ukiyo-e* tidak terlepas dari minat masyarakat, terutama kelas pedagang. Hal ini sesuai dengan buku *Ukiyo-e The Art of Japanese Prints* karya Frederick Harris. Menurut Harris bahwa dengan meningkatnya kemakmuran kelas pedagang, *ukiyo-e* menjadi populer. Awalnya *ukiyo-e* hadir sebagai ilustrasi buku puisi, novel, dan naskah drama, kemudian berkembang menjadi cetakan satu lembar. Cetakan ini diproduksi massal yang membuatnya terjangkau (Harris, 2010, hlm. 25). Selain itu, *ukiyo-e* digunakan untuk menghias rumah yang ditempel di dinding, pintu geser (*fusuma*), pilar (*hashira-e*), atau digantung sebagai gulungan (*kakemono*).

Popularitas *ukiyo-e* di kalangan masyarakat menjadi landasan bagi munculnya variasi tema yang terus berkembang pada era Edo. Pada era Edo (1603-1868), *ukiyo-e* menggambarkan kehidupan hiburan seperti aktor kabuki, geisha, dan sumo. Tetapi, pembatasan oleh pemerintah Tokugawa termasuk penggambaran pelacur dan aktor kabuki mendorong seniman mengalihkan tema ke pemandangan alam (*fukey-ga*). Karya Hokusai berjudul *Thirty-six Views of Mount Fuji* dan Utagawa Hiroshige berjudul *The Fifty-three Stations of the Tokaido* menjadi terkenal. Selain itu, tema flora-fauna (*kachoga*) yang netral dan tidak melanggar aturan moral yang diberlakukan oleh pemerintah Tokugawa juga berkembang pesat. *Ukiyo-e* pun berpengaruh besar pada seni Eropa sehingga menginspirasi para seniman Barat seperti Monet dan Van Gogh.

Setelah mengalami masa keemasan pada era Edo, *ukiyo-e* kemudian menghadapi perubahan besar di era Meiji yang ditandai dengan masuknya pengaruh Barat. Popularitas *ukiyo-e* mengalami penurunan, terutama karena hadirnya fotografi. Seniman *ukiyo-e* mencoba bertahan dan menyesuaikan diri dengan selera zaman dengan mulai menggambarkan tema modern seperti kehidupan di perkotaan, pasukan militer, dan peristiwa sejarah. Salah satu seniman penting era ini adalah Chikanobu Yoshu (1838-1912).

2.5. Biografi Chikanobu Yoshu

Chikanobu Yoshu (1838-1912) merupakan seniman *ukiyo-e* yang populer di Jepang pada era Meiji (1868-1912) dan dikenal karena karyanya menggambarkan perubahan sosial, politik, dan budaya yang terjadi selama era Meiji (1868-1912) sekaligus menjaga agar *ukiyo-e* tetap bertahan di tengah pengaruh Barat. Karyanya menunjukkan bahwa *ukiyo-e* tidak hilang pada era Meiji (1868-1912), tetapi berubah dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Menurut Marks, Chikanobu lahir dari keluarga samurai dan sejak kecil belajar seni bela diri serta melukis. Chikanobu awalnya berguru pada Ichiyusai Kuniyoshi. Setelah gurunya wafat tahun 1861, Chikanobu belajar pada Toyohara Kunichika dan bakatnya berkembang dalam seni potret aktor (Marks, 2012, hlm. 162).

Pada awal tahun 1870 di Tokyo, Chikanobu memulai karier sebagai seniman *ukiyo-e* di lingkungan istana kekaisaran hingga tahun 1885. Chikanobu membuat karya bertema kabuki (*yakusha-e*), pemandangan alam (*fukei-ga*), wanita cantik (*bijin-ga*), dan sejarah (*reshiki-ga*). Mulai pertengahan tahun 1870, Chikanobu menciptakan *kaika-e*,

yaitu *ukiyo-e* yang menggambarkan modernisasi Jepang, seperti potret pakaian bergaya Barat. Pada tahun 1877, Chikanobu telah menghasilkan lebih dari 45 seri bertema sejarah, termasuk Perang Tiongkok-Jepang.

Meskipun mengikuti tradisi *ukiyo-e*, Chikanobu memiliki gaya khasnya sendiri. Gaya lukisannya berkembang secara bertahap, dari teknik dan warna tradisional menjadi lebih modern dengan pengaruh Barat, seperti teknik *chiaroscuro* (kontras gelap terang). Selain itu, Chikanobu juga dikenal sebagai salah satu seniman pertama yang menggunakan pewarna anilin, yaitu bahan pewarna kimia. Dalam karyanya, Chikanobu sering menggunakan warna merah, hijau, ungu, dan biru untuk menciptakan kesan yang kuat. Tetapi, penggunaan pewarna anilin ini tidak hanya dilakukan oleh Chikanobu, tetapi juga oleh seniman lain seperti Toyohara Kunichika dan Morikawa Chikashige.

Toyohara Kunichika (30 Juni 1835-1 Juli 1900) adalah seniman *ukiyo-e* yang sering membuat *yakusha-e*, yaitu cetakan kayu bergambar aktor dan adegan dari drama kabuki yang populer pada zaman Edo (1603-1868). Menurut Marks bahwa Kunichika, lahir di Edo pada tahun 1835, mulai belajar melukis potret aktor kabuki sejak tahun 1846. Kunichika mengangkat tema kabuki, wanita cantik, sejarah, dan perang. Gaya khasnya adalah *okubi-e* (potret kepala besar) dan *triptych* (lukisan tiga panel) (Marks, 2012, hlm. 160). Karya-karya Kunichika juga dipengaruhi oleh seni Barat, seperti penggunaan bingkai yang menyerupai lukisan dan foto Barat. Selain itu, Kunichika dikenal sering menggunakan warna merah dan ungu dari pewarna anilin, menggantikan warna alami dari tumbuhan yang biasa digunakan di zaman Edo (1603-1868).

Seiring bertambahnya usia, nama Kunichika sebagai seniman *ukiyo-e* semakin dikenal hingga memiliki murid, seperti Chikanobu Yoshu dan Morikawa Chikashige. Sama seperti Chikanobu, Morikawa Chikashige (aktif 1869-1882) juga belajar langsung dari Kunichika. Gaya lukisan Chikashige mirip dengan gurunya, terutama dalam membuat komposisi *triptych* (lukisan tiga panel) yang menggambarkan aktor dan adegan kabuki. Chikashige juga dikenal menggunakan warna-warna cerah dari pewarna anilin, yang menjadi ciri khas cetakan *ukiyo-e* pada awal era Meiji (1868-1912). Dari ketiga seniman *ukiyo-e*, yaitu Chikanobu (1838–1912), Kunichika (1835–1900), dan Chikashige (aktif 1869–1882) yang menggunakan warna anilin merah dan ungu sering disebut sebagai perwakilan gaya cetakan *ukiyo-e* modern dan dijuluki dalam dunia percetakan sebagai “*Meiji Red*”.

Dari ketiga pelukis *ukiyo-e* era Meiji yang dikenal sebagai “*Meiji Red*”, Chikanobu Yoshu menjadi salah satu pelukis *ukiyo-e* paling terkenal di era Meiji karena karyanya didominasi dengan tema modernisasi (*kaika-e*). Selain itu, dari semua seniman *ukiyo-e* era Meiji, Chikanobu menjadi seniman yang paling banyak menggambarkan modernisasi di era Meiji (1868-1912). Tidak hanya itu saja, *ukiyo-e* karya Chikanobu juga menggambarkan kenangan era Edo (1603-1868) dan budaya tradisional. Berbeda dengan Kunichika dan Chikashige yang fokus pada potret aktor kabuki (*yakusha-e*), cakupan dokumentasi visual karya Chikanobu lebih luas.

Selama kariernya sebagai seniman *ukiyo-e*, Chikanobu Yoshu membuat enam puluh seri karya seni, termasuk dalam bentuk lembar tunggal dan tiga panel (*triptych*). Di antara berbagai seri yang dihasilkan, terdapat satu seri yang secara khusus menyoroti

modernisasi pada kehidupan masyarakat Jepang, yaitu seri *The Royal Household at Play*. Seri ini menampilkan kehidupan masyarakat Jepang di era Meiji (1868-1912), seperti berbagai aktivitas keluarga kekaisaran dan bangsawan dari bermain musik, latihan militer hingga sidang pemerintah yang menunjukkan berbagai perubahan gaya hidup dan struktur sosial karena pengaruh Barat. Setelah menghabiskan sebagian besar hidupnya dalam dunia seni, Chikanobu memutuskan untuk pensiun dan berhenti merancang cetakan pada tahun 1906. Chikanobu meninggal pada tanggal 29 September 1912 di usia 75 tahun karena kanker perut.

2.6. Sejarah Era Meiji

Era Meiji (1868–1912) menandai perubahan Jepang dari negara feodal menjadi negara modern dan terindustrialisasi. Perubahan ini dimulai dengan Restorasi Meiji, yang memulihkan kekuasaan kekaisaran setelah dua abad didominasi Keshogunan Tokugawa. Sebelumnya, Jepang menjalankan kebijakan isolasi (*Sakoku*) selama 250 tahun pada era Edo (1603–1868) yang hanya membuka perdagangan terbatas dengan Belanda, Cina, dan Korea. Isolasi ini mendorong negara-negara Barat seperti Rusia, Inggris, dan Amerika mencoba membuka Jepang. Upaya tersebut semakin kuat ketika Commodore Perry dari Amerika datang ke Jepang dan memaksa untuk menandatangani perjanjian dagang. Menurut Henshall, setelah kedatangan Commodore Perry tahun 1853 memaksa Jepang menandatangani perjanjian dagang. Jepang juga membuat perjanjian serupa dengan Inggris, Rusia, Prancis, dan Belanda. Perjanjian ini bersifat tidak setara sehingga posisi Keshogunan melemah dan sistem lama runtuh (Henshall, 2004, hlm. 67–68).

Pemberontakan terhadap shogun dipimpin oleh daimyo dari wilayah Satsuma (Perfektur Kagoshima) dan Choshu (Perfektur Yamaguchi) yang mendeklarasikan pemulihan kekaisaran pada tanggal 3 Januari 1868. Shogun terakhir, yaitu Tokugawa Yoshinobu memilih mundur dari jabatan Shogun sehingga kekuasaan beralih ke Kaisar Meiji yang berusia 15 tahun. Pada akhirnya kaisar memerintah bersama penasihat dari kalangan mantan daimyo wilayah Satsuma (Perfektur Kagoshima) dan Choshu (Perfektur Yamaguchi). Hal ini menjadi landasan penting bagi modernisasi Jepang dan menunjukkan arah baru pemerintahan Meiji. Sehingga Jepang berusaha untuk menjadi negara kuat dan sejajar dengan negara-negara Barat. Menurut Sartini dan Muhni dalam artikel Makna Hidup Berkelompok pada Masyarakat Jepang bahwa modernisasi Jepang bertujuan untuk mengejar ketertinggalan dari Barat dan untuk menguasai peradaban modern dengan memanfaatkan kekayaan alam dan sumber daya di kawasan Asia Tenggara (Sartini & Muhni, 2007, hlm. 199).

Tetapi, dibalik semangat perubahan tersebut, kekuasaan sebenarnya tidak sepenuhnya berubah. Menurut Anita dan Tadu Lado dalam artikel *Historical Studies Of Japan During The Meiji Restoration* bahwa meskipun kaisar menjadi pemimpin negara, kekuasaan nyata dipegang oleh oligarki. Pemerintahan dijalankan oleh mantan daimyo dari Satsuma dan Choshu (Anita & Tadu Lado, 2024, hlm. 829). Pada awal era Meiji, para pemimpin oligarki mengendalikan pemerintahan dengan mempertahankan kaisar sebagai simbol kekuasaan tertinggi. Dalam sistem ini, para menteri menjalankan pemerintahan atas nama kaisar. Artinya, kaisar hanya berperan secara simbolis, sementara kekuasaan sebenarnya berada di tangan para pemimpin oligarki di wilayah Satsuma,

seperti Saigo Takamori dan wilayah Chosu, seperti Ito Hirobumi, Kido Takayoshi, dan Yamagata Aritomo.

Dengan kendali berada di tangan oligarki, pemerintahan Jepang mulai melaksanakan perubahan besar untuk memperkuat struktur negara, salah satunya membangun sistem pemerintahan yang lebih terpusat dan efisien. Sehingga pada tahun 1869, ibu kota dipindahkan dari Kyoto ke Tokyo (sebelumnya bernama Edo). Selain itu, pada tahun 1871, pemerintah menghapus sistem feodal dan menggantinya dengan sistem prefektur yang langsung dikelola pemerintah pusat oleh gubernur. Untuk mencegah perlawanan, para mantan daimyo dan samurai dibujuk menerima perubahan dengan diberi jabatan sebagai gubernur. Cara ini membuat proses perubahan berjalan damai dan membentuk sistem pemerintahan yang lebih modern. Reformasi ini menjadi fondasi penting bagi terbentuknya Jepang sebagai negara modern dengan kekuasaan yang terpusat di bawah kekaisaran.

Upaya modernisasi juga diperluas melalui perubahan sistem kelas tradisional yang telah berlangsung sejak era feodal. Dalam buku *A History of Japan* karya Kenneth G. Henshall dijelaskan bahwa pemerintah Jepang menghapus sistem lama *shi-no-ko-sho* yang diubah menjadi *kazoku* (bangsawan), *shizoku* (mantan samurai), dan *heimin* (rakyat biasa) (Henshall, 2004, hlm. 77). Setelah itu, pada tahun 1871 kelompok *eta* (tukang gajal) serta *hinin* (pengemis, gelandangan, mantan narapidana, algojo) dihapus. Pada tahun 1876, Pemerintah Jepang menerapkan larangan membawa katana yang memicu ketidakpuasan samurai. Hal ini menyebabkan Pemberontakan Satsuma pada tahun 1877 yang dipimpin Saigo Takamori dan akhirnya digagalkan oleh pemerintah Jepang.

Pemberontakan ini menandai akhir dari peran samurai dan menguatkan posisi pemerintah Jepang.

Tidak hanya membentuk sistem kelas yang baru, pemerintah Jepang juga mendirikan sistem pemerintahan modern. Menurut Anita dan Lado, Konstitusi Jepang disahkan pada tahun 1889 dan pada tahun 1890 dibentuk Diet yang terdiri dari Majelis Tinggi (bangsawan dan orang pilihan kaisar) dan Majelis Rendah (dipilih melalui pemilu) (Anita & Tadu Lado, 2024, hlm. 830–831). Konstitusi tersebut dipegang penuh oleh Kaisar Meiji sehingga dapat mengendalikan militer, menyatakan perang, dan membubarkan parlemen, khususnya mejelis rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Jepang menerapkan sistem pemerintahan modern, kekuasaan sebenarnya tetap berada di tangan kaisar sebagai tokoh utama. Sistem ini mencerminkan usaha pemerintah Jepang untuk memodernisasi politik.

Selain itu, reformasi penting pada era Meiji (1868-1912) adalah modernisasi militer. Tujuan Jepang memodernisasi militer untuk mempertahankan kekuasaannya dan menghindari penjajahan dari negara-negara Barat. Menurut Henshall bahwa pada tahun 1876, Jepang memberlakukan wajib militer bagi pria berusia 20 tahun. Semua pria, tanpa memandang kelas sosial, diwajibkan mengikuti pelatihan militer. Kebijakan ini menggantikan peran samurai dan membentuk tentara nasional dari berbagai lapisan masyarakat (Henshall, 2004, hlm. 77). Modernisasi militer bertujuan membangun pertahanan nasional yang kuat sekaligus menanamkan nasionalisme dan disiplin pada masyarakat. Pemuda dilatih taktik perang serta dikenalkan pada teknologi militer Barat,

seperti senjata api. Langkah ini memperkuat pertahanan dan mendorong industrialisasi senjata api.

Pemerintah Jepang tidak hanya mereformasi di bidang politik dan militer, tetapi juga mendorong pembangunan ekonomi untuk mengejar ketertinggalan dari Barat. Jepang mulai membangun infrastruktur seperti jalan, kereta api, dan bank. Sementara itu, industri dikembangkan melalui impor mesin, penciptaan lapangan kerja, dan pendirian perusahaan besar (*zaibatsu*) seperti Mitsubishi. Jepang juga memajukan industri tekstil agar dapat bersaing secara global. Peran aktif pemerintah mempercepat modernisasi dan melahirkan kelas pengusaha serta pekerja pabrik yang mendorong Jepang menjadi negara maju.

Modernisasi tidak hanya menyentuh di bidang politik, militer, dan ekonomi, tetapi juga membawa dampak pada kebudayaan di masyarakat dengan mulai mengadopsi berbagai budaya Barat, seperti gaya berpakaian berupa *frock coat* (mantel) dan alat musik berupa piano dan biola. Menurut Henshall bahwa kehidupan sehari-hari di Jepang mulai mengalami perubahan yang terinspirasi oleh Barat. Dari tahun 1872, pakaian bergaya Barat mulai populer di kalangan bangsawan dan diwajibkan bagi pejabat pemerintah, termasuk saat acara resmi dan bagi pegawai negeri seperti tukang pos (Henshall, 2004, hlm. 79). Meskipun terjadi pembaruan di berbagai bidang, perubahan budaya tidak sepenuhnya menghapus tradisi lama. Jepang tetap mempertahankan budaya tradisionalnya, seperti pemakaian kimono, upacara minum teh, dan seni merangkai bunga yang telah menjadi bagian penting dari identitas Jepang selama berabad-abad.

Setelah melalui masa modernisasi besar-besaran di berbagai bidang, era Meiji pun berakhir dengan wafatnya Kaisar Mutsuhito pada 30 Juli 1912 karena diabetes. Untuk mengenangnya, Jepang mengadakan masa berkabung nasional dan upacara pemakaman di Kuil Meiji pada 13 September 1912. Setelah 45 tahun berkuasa, kematian Kaisar Meiji menandai dimulainya era baru, yaitu zaman Taisho (1912–1926) ketika anak Kaisar Meiji, yaitu Kaisar Yoshihito naik takhta.

BAB III PEMBAHASAN

Era Meiji (1868-1912) merupakan periode perubahan besar dalam sejarah Jepang. Pada era ini, Jepang beralih dari negara feodal yang tertutup menjadi negara dengan kekuatan industri dan militer modern. Akibat dari Restorasi Meiji yang memulihkan kekuasaan Kaisar Meiji dan mengakhiri dominasi shogun menyebabkan terjadinya modernisasi yang berlangsung cepat di berbagai bidang, seperti politik, militer, dan budaya dengan meniru negara-negara Barat. Jepang juga memperluas pengaruhnya di Asia melalui ekspansi militer, terutama setelah memenangkan Perang Tiongkok-Jepang (1894–1895) dan Perang Rusia-Jepang (1904–1905).

Pada era Meiji (1868–1912), Jepang mulai menghadapi tantangan baru dalam menjaga keseimbangan antara tradisi dan modernisasi. Modernisasi yang berlangsung dengan cepat membuat kebudayaan tradisional Jepang mengalami perubahan karena pengaruh dari Barat, termasuk seni *ukiyo-e*. *Ukiyo-e* yang sebelumnya sangat populer pada era Edo (1603-1867) yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dan keindahan alam Jepang mulai mengalami penurunan popularitas. Hal ini terjadi karena masuknya teknologi Barat seperti fotografi, yang membuat masyarakat lebih tertarik pada seni bergaya Barat.

Seniman *ukiyo-e* berusaha bertahan di tengah perubahan zaman dengan menyesuaikan karyanya agar sesuai dengan selera masyarakat era Meiji (1868-1912). Para seniman ini mulai menggambar tema-tema modern seperti kehidupan di kota, tokoh-tokoh militer, dan peristiwa sejarah. Salah satu seniman penting pada masa ini adalah Chikanobu Yoshu (1838–1912). Chikanobu mencoba mengikuti tren baru dengan

menggunakan teknik dan warna khas Barat, seperti *chiaroscuro* (teknik gelap dan terang) serta pewarna sintetis yang menggunakan warna-warna terang seperti merah, hijau, ungu, dan biru dalam komposisinya. Perubahan gaya ini tidak hanya menunjukkan perkembangan dalam dunia seni, tetapi juga menjadi contoh modernisasi yang terjadi di Jepang selama era Meiji (1868-1912).

Selama kariernya sebagai seniman *ukiyo-e*, Chikanobu Yoshu membuat enam puluh seri karya seni, termasuk dalam bentuk lembar tunggal dan tiga panel (*triptych*). Di antara berbagai seri yang dihasilkan, terdapat satu seri yang secara khusus menyoroti modernisasi pada kehidupan masyarakat Jepang, yaitu seri *The Royal Household at Play*. Seri ini menampilkan kehidupan masyarakat Jepang di era Meiji (1868-1912), seperti berbagai aktivitas keluarga kekaisaran dan bangsawan, bermain musik, latihan militer hingga sidang pemerintah yang menunjukkan berbagai perubahan gaya hidup dan struktur sosial karena pengaruh Barat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini membahas 6 dari total 78 *ukiyo-e* dalam seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu. Lukisan-lukisan tersebut telah dikelompokkan berdasarkan unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat sehingga ditemukan 5 unsur kebudayaan, yaitu unsur sosial, unsur pengetahuan, unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur mata pencaharian, serta unsur kesenian. Kelima unsur ini dianalisis untuk mendeskripsikan bagaimana *ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu menggambarkan modernisasi Jepang pada era Meiji (1868–1912). Adapun karya-karya tersebut adalah sebagai berikut:

3.1. Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Sosial pada *Ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu

Unsur sosial adalah hubungan terorganisir antara individu dan kelompok dalam masyarakat. Menurut Koentjaraningrat bahwa unsur organisasi sosial mencakup adat dan aturan yang mengatur kehidupan masyarakat. Kesatuan sosial dimulai dari keluarga inti, kerabat, komunitas. Masyarakat terbagi dalam lapisan sosial, sehingga individu berinteraksi dengan orang dari berbagai tingkatan (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 366).

Pada *ukiyo-e* yang menggambarkan unsur sosial terdapat aturan berpakaian berupa *Fukusei Henkaku Naichoku* (Perintah Kekaisaran Internal tentang Reformasi Pakain), sistem militer berupa wajib militer, reformasi Angkatan Darat dan Angkatan Laut, perluasan kepolisian, dan produksi senjata api, serta sistem pemerintahan berupa Diet sebagai lembaga legislatif Jepang.

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e*, dengan 77 menggambarkan aturan berpakaian, 9 tentang sistem militer, dan 8 mengenai sistem pemerintahan (Diet). Dari jumlah tersebut, penulis hanya memilih 4 karya perwakilan yang menggambarkan unsur sosial pada era Meiji (1868–1912), yaitu 2 tentang aturan berpakaian, 1 tentang sistem militer, dan 1 tentang sistem pemerintahan.

1. Aturan Berpakaian

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 77 yang menggambarkan aturan berpakaian. Penulis hanya menggunakan 2 *ukiyo-e* saja sebagai perwakilan karena *ukiyo-e* berjudul *The Imperial Family Enjoying*

Cherry Blossoms dan *Concert of European Music* sudah menampilkan pakaian Barat seperti mantel *frock coat*, seragam militer, medali, topi, gaun, dan korset yang menunjukkan status sosial khususnya dari *Kazoku* dan *Shizoku* dari ke 77 *ukiyo-e* lainnya yang ada di lampiran.

Pada era Meiji (1869-1912), pemerintah Jepang mengganti sistem kelas lama di era Edo (1603-1868) berupa *shi-no-ko-sho* yaitu samurai (*bushi*), petani (*nomin*), pengrajin (*kosakunin*), dan pedagang (*shonin*) menjadi *kazoku*, *shizoku*, dan *heimin*. Dalam buku *A History of Japan* karya Kenneth G. Henshall dijelaskan bahwa pemerintah Jepang menghapus sistem lama *shi-no-ko-sho* dan diubah menjadi *kazoku* (bangsawan), *shizoku* (mantan samurai), dan *heimin* (rakyat biasa) (Henshall, 2004, hlm. 77). Perubahan sistem kelas ini juga memengaruhi cara berpakaian setiap golongan. *Kazoku* mulai mengenakan pakaian bergaya Barat dalam kehidupan publik sebagai simbol status dan modernitas. *Shizoku*, yang kehilangan status istimewa sebagai samurai, juga beradaptasi dengan mengenakan pakaian Barat, terutama bagi yang bekerja sebagai pejabat. Sementara itu, *heimin* mulai meniru gaya berpakaian elit secara bertahap, terutama di kota-kota besar.

Tabel 1. Gambaran Modernisasi pada Aturan

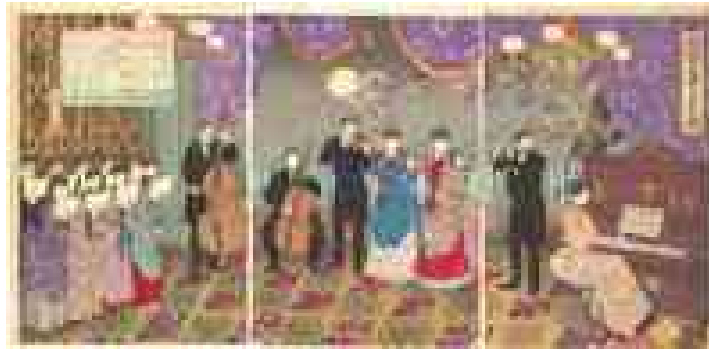
The Imperial Family Enjoying Cherry Blossoms



Denotasi	Konotasi	Mitos
Pria dan tiga wanita mengenakan pakaian bergaya Barat. Pria mengenakan seragam militer lengkap dengan medali, sedangkan wanita memakai gaun.	Jepang mulai mengikuti gaya hidup Barat sebagai simbol kemajuan dan status yang ditandai dengan penggunaan pakaian bergaya Barat yang diawali oleh kelas atas.	Berlakunya aturan <i>Fukusei Henkaku Naichoku</i> , yaitu aturan reformasi pakaian era Meiji yang menunjukkan perubahan struktur sosial Jepang ke <i>kazoku</i> , <i>shizoku</i> , dan <i>heimin</i> . Pria kelas atas memakai mantel, seragam militer, medali, dan topi, sementara para wanita kelas atas mengenakan gaun dan korset.

Tabel 2. Gambaran Modernisasi pada Aturan

Concert of European Music



Denotasi	Konotasi	Mitos
Adanya aktivitas bermain musik di dalam ruangan, dengan para pria mengenakan mantel <i>frock coat</i> , sedangkan wanita memakai gaun.	Dengan meniru budaya dan gaya hidup Eropa, khususnya dari Inggris yang dilakukan oleh kalangan elit Jepang pada era Meiji dengan mengenakan gaun dan mantel menjadi simbol status sosial.	Perubahan dari sistem kelas <i>shi-no-ko-sho</i> ke <i>kazoku</i> , <i>shizoku</i> , dan <i>heimin</i> terlihat dalam gaya berpakaian yang terinspirasi dari Inggris menunjukkan status sosial baru. Pakaian seperti mantel <i>frock coat</i> , seragam militer, medali, topi, gaun dan korset memperkuat status sosial serta citra Jepang sebagai negara modern.

Pada era Edo (1603-1867), para bangsawan mengenakan *kariginu*, yaitu pakaian berburu dari era Heian (794–1185) yang kemudian menjadi pakaian santai para bangsawan. Selain itu, Shogun memakai *haori* (jaket tradisional Jepang sepanjang pinggul) yang dipadukan dengan *hakama* (pakaian tradisional Jepang yang mirip dengan rok panjang atau celana lebar) menjadi pakaian resmi bagi shogun. Selain para bangsawan dan shogun, para kalangan *shi-no-ko-sho* juga memakai pakaian tradisional. Menurut Osakabe dalam buku berjudul *Dressing Up During the Meiji Restoration: A Perspective on Fukusei (Clothing Reform)* bahwa *Bushi* (samurai), *Nomin* (petani), *Kosakunin* (pengrajin), *Shonin* (pedagang) mengenakan *haori* dan *hakama* (Osakabe, 2018, hlm. 24).

Memasuki era Meiji (1868–1912), tren pakaian mengalami perubahan besar. Pakaian tradisional yang sebelumnya mendominasi, seperti *kariginu* (pakaian santai), *haori* (jaket tradisional), dan *hakama* (celana panjang tradisional) pada era Edo (1603-1867), mulai tergeser oleh pengaruh pakaian Barat (*yofuku*). Setelah keshogunan digantikan oleh pemerintahan baru pada tahun 1867, aturan berpakaian berdasarkan kelas tidak langsung hilang, karena sistem kelas yang diwarisi dari struktur sosial lama tetap dipertahankan. Sistem lama *shi-no-ko-sho* diubah menjadi *kazoku* (bangsawan), *shizoku* (mantan samurai), dan *heimin* (rakyat biasa). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pemerintahan Jepang terpengaruh modernisasi, hierarki sosial lama tetap dipertahankan dalam bentuk baru.

Dalam struktur sosial baru, kalangan *kazoku* (keluarga kaisar dan bangsawan) menempati posisi penting yang dijelaskan dalam buku karya Miller berjudul *Envisioning the Empress: The Lives and Images of Japanese Imperial Women*. Menurut Miller bahwa

kazoku terdiri dari 400 hingga 1.000 keluarga. Para *kazoku* ini berperan sebagai pendamping keluarga kekaisaran dan anggota pemerintahan (Miller, 2024, hlm. 30). Para *kazoku* yang memiliki peran sebagai pendamping keluarga kekaisaran dan anggota pemerintahan yang pertama kali memakai *youfuku*. Setelah itu, pemerintah mulai memberlakukan aturan resmi untuk mendorong pakaian Barat bagi para mantan samurai yang menjadi pejabat yang dijelaskan dalam buku *Dressing Up During the Meiji Restoration: A Perspective on Fukusei (Clothing Reform)* karya Osakabe. Menurut Osakabe bahwa tahun 1872, kaisar mengumumkan *Fukusei Henkaku Naichoku* (Perintah Kekaisaran Internal tentang Reformasi Pakain). Aturan ini menetapkan jenis pakaian resmi bagi pejabat dan bangsawan (Osakabe, 2018, hlm. 31).

Setelah *kazoku* (bangsawan) dan *shizoku* (mantan samurai) mulai mengenakan pakaian Barat maka pakaian Barat juga dipakai oleh masyarakat Jepang secara luas. Namun, pada awal era Meiji, banyak masyarakat Jepang yang belum memahami tren pakaian Barat, sehingga memadukan pakaian Barat dengan pakaian tradisional Jepang. Upaya pemerintah tersebut kemudian diperkuat melalui kebijakan yang lebih spesifik, salah satunya dengan mewajibkan para pejabat untuk mengenakan pakaian Barat berupa *frock coat* dalam acara-acara resmi, seperti bekerja di kementerian, pertemuan dengan pejabat asing, dan perjalanan ke luar negeri.



Gambar 4. Frock Coat

(Sumber: *Victorian & Edwardian Fashion: A Photographic Survey*)

Dari gambar 4 terlihat bahwa orang Barat memakai *frock coat* untuk aktivitas sehari-hari. *Frock coat* adalah mantel pria berbahan sutra atau wol yang populer di abad ke-18 hingga ke-20 di negara Eropa, seperti Inggris yang dijelaskan pada buku yang berjudul *A History of Fashion and Costume: The Eighteenth Century* karya Rooney. Menurut Rooney bahwa *Frock coat* muncul dari pertengahan abad sekitar tahun 1770-1830 yang terinspirasi dari pakaian berkuda Inggris, dengan bagian depan terbuka dengan sisi melengkung dan bagian belakang yang panjang dengan dua belahan (Rooney, 2005, hlm. 12). Selain itu, *Frock coat* yang berasal dari Inggris juga dijelaskan pada buku *Victorian & Edwardian Fashion: A Photographic Survey* karya Alison Gernsheim. Menurut Gernsheim bahwa di London, tren pakaian cenderung berwarna gelap. *Frock coat* gelap dengan bagian bawah lurus hingga lutut biasa dipakai untuk acara siang hari, sementara *top hat* (topi tinggi) berwarna hitam, putih, atau cokelat menjadi penutup kepala standar (Gernsheim, 1981, hlm. 33). Hal ini menunjukkan bahwa *frock coat* tidak

hanya berfungsi sebagai pakaian sehari-hari masyarakat Eropa pada abad ke-18 hingga awal abad ke-20. Tetapi tren berpakaian ini kemudian berpengaruh hingga ke Jepang pada era Meiji, ketika pemerintah Jepang mendorong adopsi pakaian Barat sebagai simbol kemajuan.

Penggunaan *Frock coat* di Jepang dijelaskan melalui pernyataan Osakabe dalam buku *Dressing Up During the Meiji Restoration: A Perspective on Fukusei (Clothing Reform)*. Menurut Osakabe bahwa di luar acara resmi, pejabat mengenakan frock coat untuk tugas sehari-hari. Pakaian ini lebih praktis dan fleksibel dibandingkan seragam militer, sehingga *frock coat* lebih sering digunakan (Osakabe, 2018, hlm. 39). Hal ini menunjukkan pergeseran dari pakaian tradisional ke pakaian Barat sebagai simbol modernitas. Penggunaan *frock coat* mencerminkan adaptasi terhadap standar internasional dan upaya menampilkan citra Jepang sebagai negara maju. Sehingga reformasi pakaian menjadi bagian dari upaya modernisasi untuk membentuk negara modern.

Penggunaan mantel pada era Meiji (1868-1912) merupakan reformasi gaya berpakaian yang ditetapkan oleh pemerintah, tetapi bahan pembuatan mantel tidak murah karena hanya kalangan tertentu saja yang dapat mengenakan satu set pakaian Barat, terutama bagi para pria dari keluarga kekaisaran, bangsawan, dan pejabat yang tinggal di kota-kota besar. Penggunaan mantel yang ditetapkan oleh pemerintah Jepang sebagai pakaian resmi bagi para bangsawan dan pejabat pemerintahan dijelaskan oleh Cliffe dalam bukunya yang berjudul *The Social Life of Kimono: Japanese Fashion Past and Present*. Menurut Cliffe bahwa pada awal era Meiji, mantel ditetapkan sebagai pakaian

resmi bagi bangsawan dan pegawai pemerintah. Tetapi, mantel tergolong mahal karena Jepang belum memproduksi kain wol, penjahit bergaya Barat juga terbatas di Yokohama dan Kobe serta kain wol harus diimpor dari Eropa (Cliffe, 2017, hlm. 42).

Keterbatasan awal dalam produksi kain wol dan tenaga penjahit menjadi salah satu tantangan dalam penerapan pakaian Barat, sehingga mendorong pemerintah Meiji untuk mengembangkan industri tekstil secara mandiri. Pada era Meiji (1868-1912), kain wol mulai diperkenalkan di Jepang sebagai bahan baru karena Jepang tidak memiliki domba. Awalnya wol diimpor, kemudian pemerintah mengirim pelajar ke Eropa dan membangun pabrik wol di Jepang untuk mempelajari dan memproduksinya sendiri. Setelah itu, wol menjadi populer dan digunakan untuk seragam, kimono, dan mantel. Menurut Dalby dalam bukunya *Kimono: Fashioning Culture* bahwa permintaan mendadak pada kain wol, terutama untuk seragam mendorong pertumbuhan industri tekstil di Jepang. Kebangkitan ekonomi Jepang berawal dari kebutuhan pada pakaian baru (Dalby, 2001, hlm. 75). Hal ini menunjukkan bahwa modernisasi tidak hanya berdampak pada gaya berpakaian, tetapi juga mendorong pertumbuhan industri di Jepang.

Selain mantel yang dikenakan oleh para pejabat, para tentara angkatan darat dan angkatan laut Jepang juga mengenakan pakaian Barat berupa seragam militer yang didasarkan pada sistem pangkat. Angkatan Darat Jepang meniru sistem pangkat militer Jerman dari yang tertinggi, yaitu Marsekal Lapangan, hingga yang terendah, yaitu Kolonel yang dijelaskan oleh Denys pada buku *Ranks & Uniforms of the German Army, Navy & Air Force (1940)*. Menurut Denys bahwa pangkat terdiri dari Field-Marshal (Marsekal Lapangan), *General* (Jenderal), *General of the Infantry, Cavalry, Artillery*

(Jenderal Infanteri, Kavaleri, Artileri), Lieutenant-General (Letnan Jenderal), *Major-General* (Mayor Jenderal), dan *Colonel* (Kolonel) (Denys, 2014, hlm. 17).

Selain itu, pada pasukan Angkatan Darat Jerman juga terbagi menjadi tiga bagian, yaitu infanteri (pasukan darat dengan senjata ringan), artileri (pasukan alat berat), dan kavaleri (pasukan berkuda). Pembagian pangkat pada Angkatan Darat Jepang juga mempengaruhi seragam militer yang mulai diperkenalkan pada Mei 1873 yang dijelaskan oleh Nakanishi dalam bukunya *Japanese Military Uniforms 1841-1929*. Menurut Nakanishi bahwa seragam lengkap Infanteri Angkatan Darat Jepang era Restorasi Meiji pertama kali diperkenalkan pada Mei 1873 dengan desain awal terdiri dari 9 kancing dan satu garis emas tipis (Nakanishi, 2025, hlm. 34).



Gambar 5. Seragam Infanteri Angkatan Darat
(Sumber: *Japanese Military Uniforms 1841-1929*)

Dari gambar 5 menunjukkan bahwa seragam lengkap Infanteri Angkatan Darat Jepang pada era Restorasi Meiji. Seragam ini pertama kali diperkenalkan pada Mei 1873, terdiri dari mantel biru tua dengan 9 kancing dan 1 garis emas tipis sebagai hiasan. Pada September 1873, desain seragam direvisi menjadi hanya 7 kancing untuk tampilan yang lebih praktis. Dalam gambar, terlihat topi militer tahun 1885 dan 1886 terdapat penggunaan plume (rumbai bulu) dan lambang bunga krisan yang terletak di depan.

Selain topi, perbedaan pangkat dan jabatan terlihat dari detail topi, kerah, tali bahu, lencana lengan, pedang, dan sabuk. Pada topi *Major-General* (Mayor Jenderal) memiliki 4 bintang yang terletak di atas. Sedangkan topi *Colonel* (Kolonel) hanya memiliki 1 bintang besar yang terletak di atas. Pada kerah dan tali bahu, *Major-General* (Mayor Jenderal) mengenakan kerah emas dan tidak memakai tali bahu. Sedangkan, *Colonel* (Kolonel) memakai kerah berwarna emas dan merah dengan tali bahu berbentuk simpul dan tambahan 3 bintang.

Setelah itu, pada lencana di lengan menunjukkan pangkat, untuk *Major-General* (Mayor Jenderal) memiliki 5 garis berpola dan tidak memiliki tanda warna pada ujung lengan. Sedangkan, untuk *Colonel* (Kolonel) memiliki 3 garis berpola dan memiliki tanda warna merah pada ujung lengan. Pada pedang resmi tahun 1875 yang digunakan *Major-General* (Mayor Jenderal) memiliki tutup pedang berwarna hitam. Sedangkan pada pedang resmi tahun 1886 yang digunakan *Colonel* (Kolonel) memiliki tutup pedang berwarna putih. Pada sabuk *Major-General* (Mayor Jenderal) berwarna merah dan biru. Sedangkan pada sabuk *Colonel* (Kolonel) berwarna merah putih.

Selain Tentara Angkatan Darat terdapat juga Tentara Angkatan Laut Jepang yang mengikuti sistem pangkat dari negara Barat, seperti Inggris dibagi pangkat dari yang tertinggi, yaitu Laksamana Armada, hingga yang terendah, yaitu Komandan yang dijelaskan oleh Denys pada *buku Ranks & Uniforms of the German Army, Navy & Air Force (1940)*. Menurut Denys bahwa tentara memiliki jenjang pangkat dari yang tertinggi hingga terendah, yaitu *Fleet Admiral* (Laksamana Armada), *Admiral* (Laksamana), *Vice Admiral* (Wakil Laksamana), *Rear Admiral* (Laksamana Muda), *Captain* (Kapten), dan *Commander* (Komandan) (Denys, 2014, hlm. 74).



Gambar 6. Seragam Tentara Angkatan Laut Jepang

(Sumber: Japanese Military Uniforms 1841-1929)

Pada gambar 6 menampilkan seragam lengkap dan pakaian dinas Angkatan Laut Jepang di era Meiji pada tahun 1883. Seragam terbagi menjadi 2 jenis, yaitu pakaian dinas musim panas dan pakaian dinas biasa. Seragam dinas musim panas berwarna putih dan dipakai oleh *Rear Admiral* (Laksamana Muda) yang dilengkapi dengan topi putih. Sedangkan, pada pakaian dinas biasa berwarna biru tua tanpa hiasan atau aksesoris yang dipakai oleh *Captain* (Kapten) dan *Commander* (Komandan) dan biasanya dipadukan dengan sabuk serta pedang berwarna hitam. Selain itu, pada pakaian dinas yang dipakai

oleh *Captain* (Kapten) dan *Commander* (Komandan) ditandai dengan tali bahu berwarna emas, topi *tricorne* (topi tiga sudut), serta hiasan kancing emas di bagian depan. Atribut pelengkap seperti sabuk memiliki gesper berhias lambang krisan kekaisaran dan digunakan bersama pedang panjang bersarung hitam berhias emas.

Selain mantel dan seragam, pemerintah Jepang juga memperkenalkan sistem medali penghargaan. Hal ini dijelaskan oleh Osakabe dalam bukunya yang berjudul *Dressing Up During the Meiji Restoration: A Perspective on Fukusei (Clothing Reform)*. Menurut Osakabe bahwa pada 10 April 1875 ditetapkan aturan pemberian medali bergambar sinar matahari (*Medal for the Order of the Rising Sun*), untuk menghormati jasa dan pengabdian seseorang berdasarkan senioritas kepada *chokuninkan*, *soninkan*, dan *hanninkan* (Osakabe, 2018, hlm. 32). Seragam istana bagi pejabat dibuat dengan detail hiasan yang menunjukkan perbedaan status dan jabatan. Pejabat tinggi yang ditunjuk langsung oleh kaisar (*chokuninkan*) dan pejabat menengah yang ditunjuk oleh Perdana Menteri (*soninkan*) memakai hiasan berwarna emas. Sementara itu, pejabat tingkat junior (*hanninkan*) menggunakan hiasan berwarna perak. Khusus untuk *chokuninkan*, bagian depan pakaian atas dihiasi dengan pola bordir berbentuk pohon paulownia, sebagai simbol jabatan yang lebih tinggi.

Tidak hanya medali, reformasi pakaian juga memasukkan topi sebagai bagian penting dari penampilan resmi. Topi digunakan untuk menunjukkan status sosial. Hal ini dijelaskan oleh Yoshinori Osakabe dalam bukunya yang berjudul *Dressing Up During the Meiji Restoration: A Perspective on Fukusei (Clothing Reform)*. Menurut Osakabe bahwa reformasi pakaian juga memasukkan topi. Setiap orang mengenakan topi tinggi

(*top hat*) untuk mantel panjang dan topi militer saat berseragam. Pakaian resmi pemerintah yang terdiri dari topi, pakaian Barat, dan janggut menjadi identik dengan status elit (Osakabe, 2018, hlm. 34). Hal ini menunjukkan bahwa reformasi pakaian pada era Meiji (1868–1912) bukan hanya meniru mode Barat, tetapi juga digunakan untuk membedakan status sosial dan jabatan. Medali dan topi pada pakaian menjadi tanda yang jelas untuk menunjukkan perbedaan kedudukan dalam pemerintahan.

Pada kalangan pria reformasi pakaian menekankan pada seragam, topi, dan medali sebagai penanda status, maka pada kalangan wanita penerapan pakaian Barat baru mulai terlihat setelah adanya aturan resmi pada tahun 1886 yang dimulai oleh Permaisuri Shoken. Setelah Permaisuri Shoken mengenakan pakaian Barat di depan umum, istri para pejabat juga mulai memakai pakaian Barat. Hal ini dijelaskan oleh Osakabe dalam bukunya *Dressing Up During the Meiji Restoration: A Perspective on Fukusei (Clothing Reform)*. Menurut Osakabe bahwa pada tahun 1870, wanita jarang hadir di acara sosial. Baru pada akhir tahun 1886 dibuat aturan pakaian Barat untuk wanita, dimulai dari istri pejabat *chokuninkan* pada September dan *soninkan* pada November (Osakabe, 2018, hlm. 39).

Pakaian Barat yang dipakai oleh para wanita menunjukkan adopsi pakaian Barat di kalangan wanita Jepang yang berlangsung lebih lambat dibanding laki-laki karena kehadiran wanita di ruang publik yang terbatas hingga aturan resmi diberlakukan, sehingga pakaian Barat baru dikenakan setelah mendapat persetujuan dari pemerintah. Dengan tampilnya Permaisuri Shoken yang mengenakan pakaian Barat, maka pakaian

wanita menjadi simbol modernisasi sekaligus untuk menampilkan citra Jepang yang setara dengan negara-negara Barat.

Setelah itu, tren pakaian Barat yang awalnya dimulai dari wanita kelas atas, kemudian menyebar ke wanita kelas menengah, seperti pejabat pemerintahan sesuai dengan pernyataan dari Dalby dalam bukunya yang berjudul *Kimono: Fashioning Culture*. Menurut Dalby bahwa tren pakaian Barat yang awalnya dimulai dari wanita kelas atas, kemudian menyebar ke wanita kelas menengah. Pada akhir tahun 1880 hingga 1890, para istri pejabat, guru, dan siswi mulai sering mengenakan pakaian Barat daripada kimono (Dalby, 2001, hlm. 91). Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran pakaian Barat pada era Meiji berlangsung secara bertahap yang dimulai dari kalangan atas hingga ke kelas menengah. Penggunaan pakaian Barat oleh istri pejabat, guru, dan siswi menandakan bahwa tren berpakaian Barat dan simbol modernitas yang meniru gaya hidup orang Barat.

Perkembangan pakaian Barat di Jepang sejalan dengan upaya pemerintah yang mendorong penggunaan pakaian Barat untuk menampilkan citra negara modern di mata dunia. Pemerintah Jepang percaya bahwa dengan meniru gaya hidup orang Eropa, seperti berpakaian Barat, Jepang dapat dipandang sebagai negara maju. Untuk itu, dibangunlah Rokumeikan (Aula Tangisan Rusa) pada tahun 1883 sebagai simbol peradaban dan tempat diadakannya pesta khas Barat dengan musik Barat, alat makan berupa sendok dan garpu, dan dansa. Di Rokumeikan, para wanita Jepang mengenakan pakaian Barat yang dijelaskan oleh Dalby dalam bukunya *Kimono: Fashioning Culture*. Menurut Dalby bahwa di Rokumeikan, para wanita Jepang mengenakan pakaian Barat seperti gaun dan korset untuk berdansa dengan pejabat asing. Pakaian Barat, seperti korset yang ketat

menonjolkan bentuk tubuh, seperti pinggul melengkung membuat beberapa wanita Jepang sampai pingsan di lantai dansa Rokumeikan (Dalby, 2001, hlm. 89–90). Para wanita yang tidak terbiasa memperlihatkan lengan, pinggul, atau dada, mulai menyesuaikan gaya pakaian, seperti Permaisuri Shoken memilih gaun yang menutupi bagian dada karena terlalu terbuka.

Selain Permaisuri Shoken, istri para pejabat juga mulai memakai pakaian Barat. Menurut Dalby dalam bukunya *Kimono: Fashioning Culture* bahwa pejabat Jepang seperti Inoue Kaoru dan Ito Hirobumi meminta istri-istrinya untuk mengikuti gaya hidup Barat, seperti belajar bahasa Inggris, memakai pakaian Barat, dan berdansa, agar dapat tampil modern di hadapan pejabat asing di Rokumeikan (Dalby, 2001, hlm. 89). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pakaian Barat pada era Meiji (1868-1912) tidak hanya mengikuti tren, tetapi juga digunakan sebagai alat untuk menunjukkan modernitas Jepang kepada dunia. Melalui Rokumeikan, pemerintah ingin menegaskan bahwa Jepang setara dengan negara-negara Barat.

Seiring berjalannya waktu dan berkurangnya pengaruh gaya hidup mewah di Rokumeikan, adopsi pakaian Barat mulai mengalami perubahan, sehingga arah perkembangan pakaian pria dan wanita pun mulai berbeda. Di kota, bawahan pria bergaya *wafuku*, seperti *momohiki* (celana kerja tradisional) yang sebelumnya populer mulai hilang digantikan dengan celana gaya Barat (*zubon*). Pada tahun 1880, pria mulai memakai setelan mantel saat bekerja, sedangkan kimono hanya dipakai di rumah. Menurut Dalby bahwa saat kebijakan berpakaian menyebar ke seluruh negeri, banyak pria meniru gaya berpakaian para pejabat yang mengenakan pakaian Barat. Di rumah para pria

tetap mengenakan kimono, namun pakaian Barat segera menjadi standar di kantor pemerintahan (Dalby, 2001, hlm. 93).

Pernyataan Dalby tentang di rumah, para pria mengenakan kimono juga sesuai dengan pernyataan Milhaupt dalam bukunya yang berjudul *Kimono: A Modern History*. Menurut Milhaupt bahwa pakaian Barat menjadi pilihan utama untuk seragam militer. Para pejabat juga mulai memakai setelan dan aksesoris Barat sebagai pakaian sehari-hari. Namun, bagi pedagang dan buruh tetap memakai pakaian tradisional Jepang, yang mana di rumah, pria tetap memilih mengenakan kimono (Milhaupt, 2014, hlm. 62). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengaruh Barat mulai masuk ke kehidupan sehari-hari, terutama bagi pejabat dan militer, kebiasaan memakai pakaian tradisional tetap dipertahankan di rumah. Sehingga kimono tetap dipakai di rumah, sementara pakaian Barat digunakan untuk urusan resmi yang menunjukkan bahwa modernisasi pakaian di Jepang pada era Meiji (1868-1912) berjalan secara bertahap.

Berbeda dengan pria yang sering mengenakan pakaian bergaya Barat dalam aktivitas sehari-hari di luar rumah, para wanita era Meiji (1868-1912) lebih sering mengenakan kimono dalam aktivitas kesehariannya karena pakaian bergaya Barat, seperti korset yang dikenakan wanita kelas atas sering dianggap tidak nyaman karena terlalu ketat dan membatasi gerak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dalby dalam buku *Kimono: Fashioning Culture*. Menurut Dalby bahwa penggunaan korset dapat membahayakan kesehatan. Akibatnya, banyak wanita Jepang kembali mengenakan kimono sehingga hanya kalangan bangsawan dan istri pejabat yang tetap mengikuti tren Eropa (Dalby, 2001, hlm. 95). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengaruh Barat

sempat masuk ke gaya berpakaian wanita elit Jepang, kenyamanan dan kesehatan menjadi faktor penting yang membuat mayoritas wanita kembali memilih kimono. Sehingga adopsi pakaian Barat pada era Meiji (1868-1912) tidak sepenuhnya menggantikan kimono, melainkan terjadi penyesuaian yang mempertahankan kimono dengan pakaian Barat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan unsur sosial, dengan diberlakukannya *aturan Fukusei Henkaku Naichoku* yaitu reformasi pakaian pada era Meiji (1868–1912) menggambarkan perubahan struktur sosial Jepang yang menyesuaikan pengaruh Barat. Perubahan dari sistem kelas *shi-no-ko-sho* ke *kazoku*, *shizoku*, dan *heimin* terlihat dalam gaya berpakaian yang terinspirasi dari Inggris menunjukkan status sosial baru, yang mana para pria memakai mantel *frock coat*, seragam militer, medali, dan topi memperkuat status sosial serta citra Jepang sebagai negara modern. Selain itu, para wanita elit, terutama kalangan *kazoku* (bangsawan) dan *shizoku* (mantan samurai) juga mulai mengenakan pakaian Barat, seperti gaun dan korset. Meskipun begitu, tidak semua orang menerima pakaian Barat begitu saja. Banyak wanita memilih kembali memakai kimono karena lebih nyaman dan cocok untuk aktivitas sehari-hari. Gaya berpakaian pada era Meiji (1868-1912) menjadi penanda kelas sosial yang mencerminkan posisi seseorang dalam masyarakat. Reformasi pakaian tidak hanya tentang tren, tetapi juga bagian dari penataan ulang struktur sosial Jepang pada saat terjadinya modernisasi.

2. Sistem Militer

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 9 yang menggambarkan sistem militer, penulis hanya menggunakan 1 *ukiyo-e* saja sebagai perwakilan karena *ukiyo-e* berjudul *Military Training* sudah menampilkan latihan militer yang dilakukan oleh tentara wajib militer dengan adanya senjata modern seperti senapan api dari 9 *ukiyo-e* lainnya yang ada di lampiran.

Sistem militer adalah keseluruhan struktur organisasi, aturan, dan kebijakan yang mengatur kekuatan pertahanan suatu negara, termasuk bagaimana pasukan dibentuk, dilatih, dipersenjatai, diperintah, dan digunakan dalam situasi damai maupun perang. Di Jepang pada era Meiji (1868–1912), sistem militer mengalami perubahan besar sebagai bagian dari modernisasi negara. Jepang membentuk angkatan bersenjata modern yang didasarkan pada sistem militer negara-negara Barat, seperti Inggris, Prancis, dan Jerman. Salah satu langkah pentingnya adalah diberlakukannya wajib militer nasional melalui Undang-Undang Wajib Militer tahun 1872, yang mewajibkan semua pria Jepang dari semua kalangan untuk mengikuti pelatihan militer. Hal ini merupakan perubahan besar dari sistem lama yang hanya mengandalkan samurai sebagai kelas militer.

Tabel 3. Gambaran Modernisasi pada Sistem Militer

<i>Military Training</i>		
		
Denotasi	Konotasi	Mitos
Para tentara Angkatan Darat Jepang sedang berlatih militer. Para tentara ini mengenakan seragam gaya Barat, berbaris dengan formasi rapi, dan memegang senapan sebagai bagian dari pelatihan militer.	Jepang membentuk sistem militer yang diadopsi dari negara-negara Barat dengan memberlakukan wajib militer bagi pria dari semua kalangan.	Jepang membentuk sistem wajib militer yang mendorong pembentukan Angkatan Darat Kekaisaran Jepang, yaitu pasukan infanteri, kavaleri, dan artileri yang awalnya mengikuti sistem militer Prancis, setelah itu beralih ke sistem militer Jerman.

Modernisasi militer Jepang pada era Meiji (1868-1912) ditandai dengan diberlakukannya sistem wajib militer yang diusulkan oleh Masujiro Omura sebagai menteri perang dan dikembangkan oleh Yamagata Aritomo sebagai perdana menteri yang dijelaskan oleh Takata dan Ogawa dalam bukunya yang berjudul *Conscription System in*

Japan. Menurut Takata dan Ogawa bahwa Masujiro Omura mendukung wajib militer di awal era Meiji yang meniru sistem Prancis. Omura membuat dasar hukum wajib militer yang menjadi landasan bagi Yamagata Aritomo dalam mengembangkan sistem tersebut menjadi lebih rinci (Takata & Ogawa, 1921, hlm. 7). Pada tahun 1872, setelah Perdana Menteri Jepang, yaitu Yamagata Aritomo kembali dari Eropa dan menulis sebuah dokumen yang menjadi dasar lahirnya Undang-Undang Wajib Militer pertama di Jepang yang meniru model Prancis.

Setelah sistem wajib militer diperkenalkan melalui gagasan Omura dan Yamagata, pemerintah Jepang mulai menetapkan ketentuan mengenai pelaksanaannya secara menyeluruh yang dijelaskan oleh Meirion dan Harries pada buku *Soldiers of The Sun: The Rise and Fall of The Imperial Japanese Army*. Menurut Meirion dan Harries bahwa wajib militer mengharuskan semua pria, tanpa memandang status sosial, yang tingginya lebih dari 1,5 meter dan berusia antara 20 hingga 30 tahun wajib mengikuti pelatihan militer selama 3 tahun (Meirion & Harries, 1991, hlm. 22).

Setelah itu, peraturan tentang wajib militer mengalami perubahan pada tahun 1889 yang dijelaskan oleh Stewart Lone dalam bukunya *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa Katsura Taro memperketat undang-undang wajib militer pada bulan Januari 1889 sehingga semua pria berusia 17 hingga 40 tahun harus mengikuti wajib militer (Lone, 2000, hlm. 23). Hal ini menunjukkan bahwa sistem militer Jepang pada era Meiji (1868-1912) mengalami perubahan besar yang bersifat menyeluruh dan merata. Tidak seperti pada era Edo (1603-

1867) yang hanya mengandalkan kelas samurai sebagai prajurit, wajib militer ini menandai pembentukan pasukan nasional yang berasal dari seluruh lapisan masyarakat.

Meskipun aturan wajib militer berlaku untuk pria dari semua kalangan, terdapat beberapa pengecualian. Orang-orang yang dikecualikan dari wajib militer, seperti pejabat pemerintah pusat (parlemen) dan daerah (gubernur), mahasiswa di jurusan pendidikan, teknik, dan kedokteran, pelajar yang sedang belajar di luar negeri, kepala keluarga, anak laki-laki satu-satunya dalam keluarga, anak sulung, dan anak angkat sulung. Selain itu, pria dapat membeli pengecualian wajib militer yang dijelaskan oleh Meirion dan Harries pada buku *Soldiers of The Sun: The Rise and Fall of The Imperial Japanese Army*. Menurut Meirion dan Harries bahwa pria dapat membeli pengecualian wajib militer seharga 270 yen dan mendapatkannya melalui keringanan ujian bagi kalangan atas, sehingga beban wajib militer lebih banyak ditanggung kelas bawah (Meirion & Harries, 1991, hlm. 23). Hal ini menunjukkan bahwa wajib militer di era Meiji (1868-1912) yang berlaku untuk semua pria ternyata terdapat ketimpangan. Pria dari kalangan atas dapat menghindarinya dengan membayar atau mendapat perlakuan khusus, sementara beban wajib militer lebih banyak jatuh pada kelas bawah. Ini menandakan bahwa modernisasi militer dipengaruhi oleh ketimpangan sosial.

Sebagai ujian nyata bagi kekuatan militer baru yang dibentuk pada era Meiji (1868-1912), terjadilah pemberontakan besar yang dipimpin oleh Saigo Takamori sebagai mantan samurai. Pemberontakan oleh Saigo Takamori dijelaskan oleh Meirion dan Harries pada buku *Soldiers of The Sun: The Rise and Fall of The Imperial Japanese Army*. Menurut Meirion dan Harries bahwa pada 17 Februari 1877, Saigo Takamori dan pasukan

samurainya menuju benteng pemerintah di Kumamoto untuk menyerang pemerintah Tokyo. Namun, pasukan wajib militer di benteng berhasil bertahan selama 50 hari dan memberi waktu pemerintah untuk mengepung Saigo di Kyushu (Meirion & Harries, 1991, hlm. 30). Dari pertempuran ini membuktikan bahwa pasukan baru dapat diandalkan, dan kemampuan bertempur tidak hanya dimiliki kelas samurai saja.

Keberhasilan pasukan wajib militer dalam menghadapi pemberontakan Saigo Takamori menunjukkan efektivitas sistem militer baru yang dibentuk pemerintah Jepang berdasarkan dari adopsi dan pengaruh besar model militer Barat, khususnya Prancis dan Inggris. Menurut Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan* bahwa pemerintah Jepang menjadikan sistem militer Prancis sebagai contoh utama. Semua wilayah di Jepang meniru sistem militer Prancis untuk angkatan darat, dan mengikuti sistem militer Inggris untuk angkatan laut (Jansen, 2000, hlm. 397). Selain itu, menurut Takada dan Ogawa dalam buku *Conscription System in Japan* bahwa sistem militer Jepang tidak berasal dari dalam negeri, namun banyak dipengaruhi Barat, terutama Prancis, bahkan dipekerjakan perwira Prancis sebagai pelatih (Takata & Ogawa, 1921, hlm. 7).

Pengaruh Prancis dalam pembentukan sistem militer Jepang diwujudkan melalui didatangkannya pelatih dari Prancis dan pendirian institusi pendidikan militer yang secara langsung meniru model Prancis yang dijelaskan oleh Meirion dan Harries pada bukunya yang berjudul *Soldiers of The Sun: The Rise and Fall of The Imperial Japanese Army*. Menurut Meirion dan Harries bahwa pemerintah Jepang mengundang pelatih militer Prancis pada tahun 1872 dan tahun 1873, didirikan Sekolah Toyama yang meniru akademi militer Prancis di St.Cyr dengan memberikan pendidikan sains bagi calon tentara.

Hasilnya terbentuk tentara yang didominasi klan Choshu dan Satsuma (Meirion & Harries, 1991, hlm. 24). Hal ini menunjukkan bahwa modernisasi militer Jepang pada era Meiji (1868-1912) dilakukan secara serius dan terencana dengan mengadopsi sistem militer Prancis melalui pendidikan militer modern yang hasilnya melahirkan pasukan tentara yang didominasi oleh klan Choshu dan Satsuma.



Gambar 7. Pasukan Infanteri Jepang

(Sumber: The Arisaka Rifle)

Dari gambar 7 terlihat bahwa selain melalui pendidikan militer modern yang meniru sistem Prancis, pembentukan kekuatan militer baru Jepang juga melibatkan kompromi dengan klan besar untuk memperkuat tentara nasional. Yamagata Aritomo berfokus merekrut pasukan untuk membentuk tentara nasional dengan berkompromi dan mengajak mantan daimyo tiap wilayah, seperti Saigo Takamori dari Satsuma, Mori Takachika dari Choshu, dan Itagaki Taisuke dari Tosa untuk menyerahkan sebagian pasukan klannya kepada kaisar yang dijelaskan oleh Kublin pada artikel *The Modern Army of Early Meiji Japan*. Menurut Kublin bahwa Satsuma memberikan 4 batalyon infanteri dan 2 batalyon artileri. Klan Choshu memberikan 3 batalyon infanteri, sedangkan klan Tosa memberikan 2 batalyon infanteri, 2 batalyon artileri, dan 2 batalyon

kavaleri (Kublin, 1949, hlm. 29). Hal ini menunjukkan bahwa pembentukan tentara nasional Jepang pada awal era Meiji (1868-1912) dilakukan secara bertahap yang menggabungkan kekuatan lama dengan sistem militer baru.

Berbeda dengan Angkatan Darat Jepang yang meniru sistem militer Prancis, maka Angkatan Laut Jepang lebih mengikuti sistem militer Inggris yang memiliki jenjang pangkat yang sama dengan sistem militer Jerman. Angkatan Laut Inggris membagi jenjang pangkat tertinggi, yaitu Laksamana Armada hingga terendah, yaitu Komandan. Menurut Denys pada buku *Ranks & Uniforms of the German Army, Navy & Air Force* (1940) bahwa jenjang pangkat, yaitu *Fleet Admiral* (Laksamana Armada), *Admiral* (Laksamana), *Vice Admiral* (Wakil Laksamana), *Rear Admiral* (Laksamana Muda), *Captain* (Kapten), dan *Commander* (Komandan) (Denys, 2014, hlm. 74). Hal ini menunjukkan bahwa sistem pangkat Angkatan Laut Jepang dibentuk dengan mencontoh struktur pangkat militer Barat, khususnya Inggris, sehingga tercipta standar jenjang pangkat yang jelas.

Pengaruh Inggris dalam pembentukan Angkatan Laut Jepang tidak hanya terlihat pada struktur kepangkatan, tetapi juga pada alasan Jepang menjadikan Inggris sebagai panutan utama dalam membangun militernya yang dijelaskan oleh John Curtis Perry dalam artikelnya berjudul *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa Jepang menganggap Inggris sebagai kekuatan maritim utama. Pada tahun 1872, Jepang menyatakan Angkatan Laut Kekaisaran dibentuk mengikuti gaya Inggris, dengan membeli seragam, menggunakan buku teks berbahasa Inggris, serta mempelajari strategi Angkatan Laut Inggris (Perry, 1966, hlm. 317–318). Hal ini

menunjukkan bahwa dengan meniru sistem militer Inggris, maka Jepang berupaya membangun kekuatan laut modern yang mampu menandingi negara-negara Barat.

Upaya Jepang meniru sistem militer Inggris tersebut semakin diperkuat melalui kerja sama langsung dengan Inggris pada masa awal Meiji dengan mendatangkan instruktur militer, yaitu John Ingles dari Inggris yang dijelaskan oleh John Curtis Perry dalam artikelnya berjudul *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa pada tahun 1887 hingga 1893, Jepang mempekerjakan Kapten John Ingles dari Angkatan Laut Inggris sebagai instruktur angkatan laut Jepang. Selain itu, Jepang juga mengimpor peralatan dari Inggris, serta mengirim perwira belajar di sekolah angkatan laut Inggris (Perry, 1966, hlm. 314). Hal ini menunjukkan bahwa modernisasi pada Angkatan Laut Jepang membekali para perwira (tentara berpangkat) dengan keterampilan dan kepemimpinan yang diajarkan oleh instruktur militer Inggris, serta menghasilkan tentara berkualitas yang mampu bersaing dengan negara-negara Barat.

Tidak hanya mendatangkan pelatih militer dari Inggris, Jepang juga membangun kapal perangnya yang dijelaskan oleh Perry dalam artikel *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa Jepang bekerja sama dengan Inggris membangun tiga kapal perang pertama era Meiji, yaitu Fuso, Hiei, dan Kongo yang selesai pada tahun 1878 di Yokohama. Kapal-kapal ini sangat berkualitas, bahkan melebihi beberapa kapal Inggris pada saat itu (Perry, 1966, hlm. 312). Hal ini menunjukkan Jepang pada era Meiji (1868-1912) tidak hanya mengandalkan bantuan Inggris, tetapi juga mampu memanfaatkan kerja sama tersebut untuk membangun kekuatan militer Angkatan Laut modern.

Kerja sama awal dalam pembangunan kapal perang tersebut kemudian berlanjut pada tahun berikutnya. Pada tahun 1890, Jepang memesan kapal perang dan persenjataan dari Inggris, tetapi galangan kapal Jepang belum mampu membangun kapal perang besar. Sehingga Jepang meminta bantuan kepada Inggris untuk membuat kapal perang yang dijelaskan oleh Perry dalam artikel *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa perusahaan Inggris, yaitu Armstrong membuat kapal perang yang cepat, lincah, memiliki daya angkut batubara yang baik, serta dilengkapi persenjataan berat sehingga sangat berguna bagi Jepang selama Perang Tiongkok–Jepang (1894–1895) (Perry, 1966, hlm. 315–316). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang bergantung pada teknologi Inggris. Tetapi ketergantungan ini bersifat sementara, karena Jepang memanfaatkannya untuk mempersiapkan pembangunan kapal perang secara mandiri, sehingga Angkatan Laut Jepang dapat bersaing dengan negara Barat.

Sementara itu, dalam perkembangannya Jepang juga mulai mengubah sistem militer, khususnya pada Angkatan Darat dengan beralih pada sistem Jerman pada tahun 1880. Menurut Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan* bahwa pada tahun 1880, Jepang mulai beralih ke sistem militer Jerman. Perubahan ini dipimpin oleh Katsura Taro (1847–1913) sebagai murid dari Yamagata Aritomo. Katsura menghabiskan delapan tahun belajar di Jerman dan mengikuti sistem militernya (Jansen, 2000, hlm. 397). Alasan perubahan sistem militer Prancis ke sistem militer Jerman dijelaskan oleh Stewart Lone dalam buku *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa perbedaan besar antara sistem militer Prancis dan Jerman karena di Prancis, komando pasukan berada di bawah kementerian militer.

Sedangkan di Jerman, komando pasukan dipegang Staf Umum yang terpisah (Lone, 2000, hlm. 12). Perubahan sistem militer ini bertujuan untuk memisahkan komando militer dari urusan politik, yang mana Staf Umum bertanggung jawab terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan seluruh operasi militer.

Penerapan model Jerman semakin nyata ketika Katsura Taro membentuk Staf Umum dengan wewenang penuh di bawah kaisar yang dijelaskan oleh Stewart Lone dalam bukunya *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa pada tahun 1878, Katsura membentuk Staf Umum dengan wewenang penuh atas semua garnisun (pasukan yang ditempatkan di suatu lokasi) dan pengawal kekaisaran berada langsung di bawah perintah kaisar (Lone, 2000, hlm. 15). Katsura juga membentuk Pasukan Angkatan Darat Pengawal Kekaisaran Jepang yang bertugas menjaga kaisar, keluarga kekaisaran, dan istana, serta melakukan pengawalan kepada kaisar. Hal ini menunjukkan bahwa adopsi sistem Jerman menegaskan pemisahan militer dari politik dengan menempatkannya langsung di bawah kaisar.

Pembentukan Staf Umum yang berada langsung di bawah kaisar menjadi dasar bagi terjalinnya hubungan erat antara kaisar dan militer sehingga memiliki peran penting yang dijelaskan oleh Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan* bahwa hubungan langsung antara kaisar dan militer merupakan cara terbaik untuk mencegah ancaman, konflik antar kelas, dan pemberontakan (Jansen, 2000, hlm. 398). Hubungan antara kaisar dengan militer juga dijelaskan oleh Keene dalam bukunya *Emperor of Japan: Meiji and his world, 1852-1912*. Menurut Keene bahwa perintah Kaisar Meiji menekankan hubungan langsung antara kaisar dan tentaranya. Angkatan Darat dan Laut

diibaratkan sebagai tangan dan kaki, sedangkan kaisar adalah kepala. Jika berhasil, kejayaan diraih bersama, namun jika gagal, kaisar juga gagal (Keene, 2002, hlm. 367).

Kedudukan kaisar sebagai pusat militer ditegaskan melalui aturan dan perintah langsung dari Kaisar Meiji kepada para prajurit Jepang. Menurut Keene bahwa untuk mendukung hubungan kaisar dengan militer maka Kaisar Meiji mengeluarkan lima perintah untuk militer, pertama, prajurit harus setia pada negara dan rela mati demi negara, kedua, pangkat rendah harus hormat pada atasan, dan atasan wajib memperlakukan bawahan dengan baik (Keene, 2002, hlm. 367). Selain itu, Keene juga berpendapat bahwa perintah ketiga adalah keberanian sejati bukan nekat yang harus dilandasi kewajiban, keteguhan jiwa, dan akal sehat, keempat adalah prajurit harus jujur dan menepati janji, kelima adalah militer harus hidup sederhana (Keene, 2002, hlm. 367). Hal ini menunjukkan bahwa militer pada era Meiji (1868-1912) memiliki kedudukan yang langsung berada di bawah kendali kaisar. Dengan hubungan yang erat ini, kaisar tidak hanya menjadi simbol negara, tetapi juga pusat komando tertinggi yang menjamin kesatuan dan kesetiaan militer.

Meskipun kaisar memiliki peran dalam bidang militer, kaisar tidak boleh terlibat langsung dalam kegiatan militer sehari-hari yang dijelaskan Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan*. Menurut Jansen bahwa kaisar tidak boleh terlibat secara langsung dalam kegiatan militer sehari-hari. Sehingga, tugas-tugas militer diserahkan kepada para profesional, seperti kepala staf militer yang bertugas mengatur urusan militer, seperti strategi, pelatihan, dan pengambilan keputusan di lapangan (Jansen, 2000, hlm. 398). Selain itu, menurut Jansen bahwa undang-undang menetapkan kepala staf militer

sebagai penasihat utama kaisar dengan akses langsung untuk membahas kebijakan dan strategi serta mencegah pejabat pemerintah ikut serta dalam urusan militer (Jansen, 2000, hlm. 398). Hal ini menunjukkan bahwa militer tetap berada di bawah kekuasaan kaisar, tetapi urusan militer sehari-hari dijalankan oleh orang-orang yang memiliki keahlian di bidang militer.

Meskipun kaisar menjadi kekuasaan tertinggi dalam militer, pengelolaan militer sehari-hari dijalankan oleh staf profesional yang kemudian diperkuat dengan adopsi sistem militer Jerman yang dijelaskan oleh Stewart Lone dalam bukunya yang berjudul *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa pada Maret 1884, pemerintah Jepang mempekerjakan instruktur militer dari Jerman, yaitu Klemens Wilhelm Jakob Meckel di Sekolah Staf Angkatan Darat yang baru. Tujuannya adalah menyeimbangkan keberadaan instruktur Prancis yang sudah mengajar di Akademi Militer Jepang (Lone, 2000, hlm. 19).

Selain mendatangkan instruktur militer dari Jerman, Angkatan Darat Jepang juga meniru sistem pangkat militer Jerman dari yang tertinggi, yaitu Marsekal Lapangan, hingga yang terendah, yaitu Kolonel yang dijelaskan oleh Denys pada buku *Ranks & Uniforms of the German Army, Navy & Air Force (1940)*. Menurut Denys bahwa pangkat terdiri dari *Field-Marshal* (Marsekal Lapangan), *General* (Jenderal), *General of the Infantry, Cavalry, Artillery* (Jenderal Infanteri, Kavaleri, Artileri), *Lieutenant-General* (Letnan Jenderal), *Major-General* (Mayor Jenderal), dan *Colonel* (Kolonel) (Denys, 2014, hlm. 17). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang berusaha membangun kekuatan militernya dengan meniru sistem militer negara-negara Barat yang dianggap lebih maju. Awalnya

Jepang mengikuti sistem Prancis, tetapi Jepang menyadari bahwa sistem militer Jerman lebih sesuai untuk diterapkan pada angkatan bersenjata Jepang.

Tidak hanya pasukan angkatan darat dan angkatan laut yang berperan penting, tapi kepolisian juga berperan penting dalam bidang militer yang dijelaskan oleh Ames dalam buku *Police and Community in Japan*. Menurut Ames bahwa pada tahun 1872, Kawaji Toshiyoshi sebagai mantan samurai dari Kagoshima, dikirim ke Eropa untuk mempelajari sistem kepolisian. Sekembalinya ke Jepang, Kawaji mengusulkan reformasi kepolisian yang terinspirasi dari sistem kepolisian Prancis (Ames, 1981, hlm. 9). Reformasi kepolisian Jepang menghasilkan kepolisian Jepang yang memiliki tiga tugas utama, yaitu pencegahan kejahatan dan penangkapan penjahat, perlindungan jiwa dan harta benda, serta menjaga ketertiban umum.

Reformasi kepolisian Jepang selanjutnya diwujudkan melalui pembentukan Kementerian Dalam Negeri (*Naimusho*) dan Kepolisian Metropolitan Tokyo (*Keishicho*) yang dijelaskan oleh Ames dalam bukunya yang berjudul *Police and Community in Japan*. Menurut Ames bahwa tahun 1873 dibentuk Kementerian Dalam Negeri (*Naimusho*) yang mengendalikan administrasi prefektur dengan menunjuk gubernur dan pada tahun 1874 didirikan Kepolisian Metropolitan Tokyo (*Keishicho*) dengan Kawaji Toshiyoshi sebagai kepala kepolisian pertama (Ames, 1981, hlm. 10). Hal ini menunjukkan bahwa dari awal era Meiji, kepolisian Jepang menjadi bagian penting dari modernisasi negara. Kepolisian dibentuk secara terpusat dan berperan menjaga keamanan, ketertiban, serta mendukung kebijakan pemerintah. Dengan meniru sistem Prancis, Jepang berhasil menciptakan

kepolisian modern yang menjadi alat negara untuk mengatur dan menjaga ketertiban dalam masyarakat.

Sistem kepolisian awal era Meiji meniru model Prancis, dengan pusatnya di Kepolisian Metropolitan Tokyo. Namun, pada tahun 1880, Yamagata Aritomo merubahnya ke model Jerman. Sebagai hasilnya didirikan pusat pelatihan kepolisian di tiap prefektur dengan instruktur lulusan akademi nasional. Selain itu, sistem kepolisian yang awalnya hanya terpusat di kota mulai diperluas ke desa yang dijelaskan oleh Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan*. Menurut Jansen bahwa sistem kepolisian yang sebelumnya hanya terpusat di kota besar mulai diperluas ke daerah pedesaan dan persimpangan jalan. Sehingga jumlah pos polisi meningkat dari 3.068 pada tahun 1885 menjadi 11.357 pada tahun 1890 (Jansen, 2000, hlm. 401). Hal ini menunjukkan bahwa pada era Meiji (1868-1912), kepolisian Jepang berkembang menjadi lembaga yang terorganisir hingga ke tingkat desa. Jaringan pos polisi yang diperluas membuat pemerintah pusat lebih mudah mengawasi masyarakat serta menjaga ketertiban dan keamanan sampai ke wilayah pedesaan.

Upaya perluasan pos polisi dilengkapi dengan pembentukan *koban* dan *chuzaisho* sehingga polisi dapat hadir secara langsung di lingkungan perkotaan maupun pedesaan. Sistem *koban* adalah pos polisi perkotaan yang bertugas selama 24 jam. Sedangkan *chuzaisho* adalah pos polisi pedesaan yang bertugas selama 24 jam. Beberapa petugas bergantian bekerja di *koban* dan *chuzaisho* supaya tugas dapat diselesaikan dengan baik. Tugas dari *koban* dan *chuzaisho* dijelaskan oleh Ames dalam buku berjudul *Police and Community in Japan*. Menurut Ames bahwa *koban* dan *chuzaisho* adalah sistem

kepolisian Jepang utama karena adanya petugas pertama yang menangani berbagai kejadian, seperti kejahatan dan kecelakaan lalu lintas, sebelum polisi spesialis seperti detektif atau polisi lalu lintas turun tangan (Ames, 1981, hlm. 34). Hal ini menunjukkan bahwa polisi di *koban* dan *chuzaisho* berperan penting menjaga keamanan langsung di masyarakat dan menjadi penghubung antara warga dengan unit kepolisian khusus, sehingga sistem kepolisian Jepang lebih efektif dan responsif.

Tidak hanya pada tentara dan polisi saja, dari segi persenjataan, pemerintah Jepang juga mulai memproduksi senapan api, seperti senapan Murata dan Arisaka berdasarkan model Barat yang diproduksi di Pabrik Senjata Tokyo pada tahun 1880. Menurut Harriman dalam bukunya *The Arisaka Rifle* bahwa senapan militer pertama yang dirancang dan diproduksi di Jepang pada era Meiji adalah Murata Tipe 13, senapan sekali tembak yang diperkenalkan pada tahun 1880 dan menggunakan 5 amunisi berukuran 11 mm yang dirancang oleh Mayor Murata Tsuneyoshi (Harriman, 2019, hlm. 12).



Gambar 8. Senapan Murata Tipe 30

(Sumber: *The Arisaka Rifle*)

Dari gambar 8 terlihat bahwa selain dibuatnya senapan Murata, pemerintah Jepang juga mulai mengembangkan senapan Arisaka Tipe 30. Pengembangan senapan

Arisaka dijelaskan oleh Bill Harriman dalam bukunya yang berjudul *The Arisaka Rifle*. Menurut Harriman bahwa pada Februari 1898, Jepang mengembangkan senapan Arisaka Tipe 30 yang dirancang oleh Kolonel Arisaka Nariaki. Terinspirasi dari senapan Mauser Jerman, senapan ini memiliki laras lebih pendek, alat bidik kecil, dan pengait di sisi kiri popor (pegangan senapan) (Harriman, 2019, hlm. 17). Senapan Arisaka menggunakan 5 peluru berukuran 6,5mm dengan laras sepanjang 79,4 cm dan memiliki recoil (gerakan mundur senapan) yang rendah sehingga sesuai digunakan oleh prajurit Jepang, terutama dalam pertempuran jarak menengah (100-300 meter).



Gambar 9. Senapan Arisaka Tipe 44

(Sumber: *The Arisaka Rifle*)

Dari gambar 9 terlihat bahwa tidak hanya senapan Arisaka Tipe 30 saja, pemerintah Jepang juga mengembangkan jenis senapan Arisaka yang disesuaikan dengan kebutuhan pasukan militer. Salah satunya adalah senapan Arisaka Tipe 44 yang diproduksi di Gudang Senjata Koishikawa Tokyo dan Gudang Senjata Nagoya. Menurut Harriman dalam bukunya *The Arisaka Rifle* bahwa senapan Arisaka Tipe 44 menggunakan 5 peluru berukuran 6,5 mm dan laras sepanjang 48,3 cm dan dilengkapi bayonet lipat berukuran 35,6 cm yang mulai digunakan dan diproduksi dari tahun 1912

hingga tahun 1942 dengan total 91.900 unit (Harriman, 2019, hlm. 23). Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah Jepang terus menyesuaikan desain senjata agar sesuai dengan kebutuhan militer. Senapan Arisaka Tipe 44 yang lebih pendek dan memiliki bayonet lipat dibuat agar lebih praktis dan mudah digunakan oleh pasukan berkuda dan pasukan darat. Produksi massal senapan ini menunjukkan bahwa Jepang semakin maju dalam industri militer dan dapat memenuhi kebutuhan senjatanya sendiri tanpa bergantung pada negara lain.

Kesimpulannya, sistem sosial Jepang pada era Meiji (1868-1912) mengalami perubahan besar melalui modernisasi militer. Wajib militer yang diberlakukan untuk seluruh pria dari semua kelas sosial mencerminkan upaya menciptakan tatanan sosial baru yang lebih merata sebagai tentara nasional tetapi dalam praktiknya terdapat ketimpangan sosial. Sementara itu, di bidang pertahanan, Jepang awalnya mengikuti sistem militer Prancis dan Inggris, setelah itu beralih ke model Jerman dengan membentuk Staf Umum di bawah kaisar. Selain itu, Jepang juga memiliki kepolisian yang meniru sistem kepolisian Prancis yang diatur di bawah Kementerian Dalam Negeri dan perluasan pos polisi yang mengikuti sistem kepolisian Jerman berupa *koban* dan *chuzaisho* sehingga polisi dapat menjaga keamanan di setiap wilayah. Tidak hanya itu saja, produksi senjata seperti *Murata* dan *Arisaka* juga menunjukkan kemandirian industri militer Jepang. Jepang membangun sistem sosial yang diatur secara terpusat oleh negara, menjadikan militer tidak hanya sebagai alat pertahanan, tetapi juga menjaga ketertiban di masyarakat.

3. Sistem Pemerintahan (Diet)

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 8 yang menggambarkan sistem pemerintahan, penulis hanya menggunakan 1 *ukiyo-e* saja sebagai perwakilan karena *ukiyo-e* berjudul *A Scene of the Japanese Diet* sudah menampilkan adanya sidang di ruang sidang Diet yang dilakukan oleh pejabat dari 8 *ukiyo-e* lainnya yang ada di lampiran.

Sistem pemerintahan merupakan hubungan dan susunan di antara lembaga negara. Menurut Ahsanul Khuluqi dan Muwahid dalam artikel *Sejarah Sistem Pemerintahan dan Kekuasaan Eksekutif di Indonesia* dijelaskan bahwa pemerintahan mencakup lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif yang menjalankan tugas negara untuk kesejahteraan serta kepentingan rakyat (Ahsanul Khuluqi & Muwahid, 2024, hlm. 169). Lembaga pemerintahan Jepang terbagi menjadi tiga cabang, yaitu legislatif (Parlemen atau Diet), eksekutif (Kabinet yang dipimpin Perdana Menteri), dan yudikatif (pengadilan).

Diet merupakan lembaga kekuasaan tertinggi negara dan satu-satunya lembaga negara yang berwenang membuat undang-undang, menetapkan anggaran, dan menyetujui perjanjian internasional. Berdasarkan *Web Japan* dijelaskan bahwa Diet bertugas untuk penunjukkan Perdana Menteri yang berasal dari anggota Diet dengan diangkat oleh kaisar dan Diet dapat membubarkan kabinet dengan mosi tidak percaya (Web Japan, 2025).

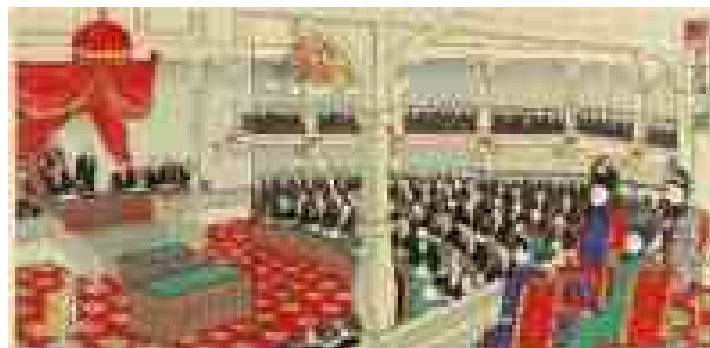
Sementara itu, kekuasaan eksekutif berada di kabinet. Berdasarkan *Web Japan* dijelaskan bahwa Kabinet terdiri dari Perdana Menteri sebagai ketua. Perdana Menteri dapat menunjuk Menteri Negara yang anggotanya dipilih dari Diet dan dapat membubarkan Menteri Negara (Web Japan, 2025). Perdana Menteri yang mewakili

Kabinet bertugas untuk menyampaikan rancangan undang-undang, laporan tentang urusan umum nasional dan hubungan luar negeri kepada Diet, serta menyusun anggaran dan menyampaikannya kepada Diet. Perdana Menteri dan Menteri Negara lainnya dapat kapan saja, hadir di salah satu sidang Diet untuk membahas rancangan undang-undang. Perdana Menteri dan Menteri Negara wajib hadir ketika kehadirannya diperlukan untuk memberikan jawaban atau penjelasan. Selain itu, Kabinet juga dapat menunjuk Ketua Mahkamah Agung dengan pengangkatan oleh Kaisar.

Terakhir ada kekuasaan yudikatif tertinggi yang terletak di tangan Mahkamah Agung. Berdasarkan *Web Japan* dijelaskan bahwa terdapat empat jenis pengadilan tingkat bawah, dengan jumlah dan sebutan dalam bahasa Inggris (per Desember 2016) sebagai berikut: 8 pengadilan tinggi, 50 pengadilan distrik, 50 pengadilan keluarga, dan 438 pengadilan ringkas (Web Japan, 2025). Mahkamah Agung terdiri dari Ketua Mahkamah Agung dan sejumlah hakim yang ditunjuk oleh Kabinet. Mahkamah Agung berwenang untuk menguji undang-undang dan peraturan perundang-undangan.

Tabel 4. Gambaran Modernisasi pada Sistem Pemerintahan

A Scene of the Japanese Diet



Denotasi	Konotasi	Mitos
Suasana formal sidang parlemen Jepang dengan ruangan besar disusun kursi yang rapi, panggung, dan dekorasi mewah, dengan para pejabat laki-laki berpakaian mantel hitam dan para wanita mengenakan gaun, rok, dan topi.	Diberlakukannya Konstitusi Meiji tahun 1889 menandai perubahan besar dalam struktur politik Jepang, dengan membentuk lembaga legislatif kekaisaran Jepang yang disebut Diet.	Setelah Konstitusi Meiji disahkan pada tahun 1889, dibentuk lembaga legislatif Jepang bernama Diet, terdiri dari Dewan Bangsawan (<i>House of Peers</i>) dan Dewan Perwakilan Rakyat (<i>House of Representatives</i>) yang melaksanakan sidang di Gedung Diet Nasional Tokyo.

Diet merupakan lembaga legislatif Jepang yang menjadi kekuasaan tertinggi negara yang dibentuk pada era Meiji (1868-1912) setelah disahkannya Konstitusi Meiji tahun 1889. Diet merupakan sistem parlemen modern yang terinspirasi dari negara Barat, khususnya Inggris yang dipelajari pemerintah Jepang melalui Misi Iwakura (1871-1873). Menurut Nish dalam buku *The Iwakura Mission to America and Europe: A New Assessment* bahwa Misi Iwakura dipimpin oleh Iwakura Tomomi dan berlangsung 6 bulan di Amerika, 4 bulan di Inggris, 3 bulan di Prancis, 4 minggu di Jerman dan Swiss, serta 3 minggu di Italia (Nish, 2008, hlm. 7). Selama di Inggris, misi Iwakura yang dilakukan oleh pemerintah Jepang mempelajari hukum dan sistem pemerintahan. Sistem pemerintahan Inggris menganut sistem monarki konstitusional. Dalam sistem monarki

konstitusional, raja atau ratu diakui sebagai kepala negara dengan kekuasaan yang dibatasi oleh konstitusi. Negara dengan sistem ini juga membagi kekuasaan menjadi tiga, yaitu legislatif, eksekutif, dan yudikatif.

Lembaga pemerintahan Inggris menggunakan sistem dua majelis yang terdiri dari Dewan Rakyat (*house of commons*) dan Dewan Bangsawan (*house of lords*). Berdasarkan laman resmi *UK Parliament* bahwa Parlemen terdiri dari dua majelis, yaitu Dewan Rakyat dan Dewan Bangsawan yang memiliki tugas sama, yaitu membuat undang-undang, mengawasi kinerja pemerintah, dan membahas isu-isu penting (UK Parliament, 2025). Dewan Rakyat memiliki peran khusus, yaitu menyetujui rancangan undang-undang yang berkaitan dengan kenaikan pajak untuk memberikan dana kepada pemerintah. Sementara, Dewan Bangsawan hanya dapat meninjau rancangan undang-undang tanpa dapat menghentikan atau mengubahnya. Sehingga Dewan Rakyat (*house of commons*) memiliki kekuasaan lebih tinggi dibandingkan dengan Dewan Bangsawan (*house of lords*). Selain itu, berdasarkan laman resmi *UK Parliament* bahwa Dewan Rakyat dipilih langsung oleh rakyat dan partai dengan anggota terbanyak. Sementara itu, Dewan Bangsawan memiliki anggota yang ditunjuk oleh raja atas saran dari Perdana Menteri (UK Parliament, 2025).

Sama seperti lembaga pemerintahan Inggris yang menganut sistem monarki konstitusional, Jepang juga menganut sistem monarki konstitusional. Sehingga lembaga pemerintahan Jepang terbagi menjadi tiga cabang, yaitu legislatif (Parlemen atau Diet), eksekutif (Kabinet yang dipimpin Perdana Menteri), dan yudikatif (pengadilan). Dengan dibentuknya lembaga pemerintahan Jepang pada era Meiji (1868-1912) maka posisi kaisar tetap menjadi penguasa tertinggi, sementara para menteri bertanggung jawab atas

kebijakan. Menurut Keene dalam bukunya *Emperor of Japan: Meiji and his world, 1852-1912* bahwa pada tahun 1880, Kaisar Meiji yang berusia 29 tahun mulai berperan dalam pemerintahan. Kaisar memberi keputusan akhir atas usulan dewan dan sering menjadi penentu saat kabinet buntu (Keene, 2002, hlm. 331). Hal ini menunjukkan bahwa dengan Jepang menganut monarki konstitusional, kaisar tetap berperan aktif dalam pengambilan keputusan penting untuk menentukan kebijakan. Kaisar tidak hanya menjadi simbol penguasa tertinggi, tetapi juga pengambil keputusan tertinggi saat terjadi kebuntuan politik. Sehingga, pada era Meiji (1868-1912) kaisar tetap menjadi pusat pemerintahan.

Selain itu, pemerintahan Inggris yang menggunakan sistem dua majelis yang terdiri dari Dewan Rakyat (*house of commons*) dan Dewan Bangsawan (*house of lords*) juga diterapkan ke sistem pemerintahan Jepang pada era Meiji (1868-1912) melalui Konstitusi Meiji tahun 1889. Dalam Konstitusi Meiji tahun 1889, lembaga pemerintahan kekaisaran Jepang memiliki dua majelis, yaitu Dewan Bangsawan (*House of Peers*) terdiri dari anggota keluarga kekaisaran, bangsawan, dan orang yang ditunjuk kaisar. Sedangkan, Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) dipilih oleh rakyat melalui pemilu. Pada bulan Juli 1890, Jepang menyelenggarakan pemilihan umum nasional pertamanya berdasarkan Konstitusi Meiji 1889 untuk 300 kursi di Majelis Rendah. Menurut Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan* bahwa Undang-Undang Pemilu membatasi hak pilih hanya untuk laki-laki yang membayar pajak minimal 15 yen, sehingga hanya pemilik tanah dan pemilik properti yang terwakili (Jansen, 2000, hlm. 415).

Keterbatasan jumlah pemilih untuk 300 kursi akibat Undang-Undang Pemilu kemudian tercermin dalam susunan calon anggota Dewan Perwakilan Rakyat pada pemilu

pertama. Pada tahun 1890, sebagian besar calon anggota Dewan Perwakilan Rakyat berasal dari partai Jiyuto dan Kaishinto, dengan lebih dari seribu orang yang bersaing untuk memperebutkan 300 kursi di Majelis Rendah. Pemilu yang berlangsung pada Juli 1890 berada di bawah kabinet Yamagata Aritomo yang mencatat partisipasi tinggi, yaitu 97 persen pemilih yang memenuhi syarat datang untuk memberikan suara. Dengan adanya pemilu menghasilkan ketua Majelis Rendah pertama yang dipimpin oleh Ito Hirobumi. Menurut Jansen bahwa hasil pemilu menunjukkan 191 orang yang terpilih berasal dari rakyat biasa, sementara 109 lainnya berasal dari mantan samurai (*shizoku*). Dari total anggota yang terpilih, 125 orang bekerja di bidang pertanian, 33 orang di bidang perdagangan, dan sisanya berasal dari hukum, pemerintahan, dan jurnalisme (Jansen, 2000, hlm. 417). Hal ini menunjukkan bahwa pemilu pertama Jepang pada tahun 1890 menjadi awal yang penting dalam perkembangan sistem pemerintahan di era Meiji (1868-1912) karena melibatkan partisipasi luas masyarakat dari berbagai latar belakang sosial.

Tetapi, setelah berlakunya konstitusi Jepang tahun 1947, kedua majelis, yaitu Dewan Bangsawan (*House of Peers*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) mengalami perubahan anggota, yang mana masing-masing majelis, anggotanya dipilih oleh rakyat. Berdasarkan situs resmi *web Japan* bahwa sejak diberlakukannya konstitusi Jepang tahun 1947, Diet terdiri dari dua Majelis yaitu, Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) yang mana anggota kedua dewan dipilih langsung oleh warga negara Jepang (Web Japan, 2025).

Kedua mejelis memiliki anggota yang ditetapkan berdasarkan Konstitusi Jepang tahun 1947, yaitu Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) terdiri dari 465 anggota dengan masa jabatan selama 4 tahun. Sementara itu, Dewan Penasihat (*House of Councillors*) memiliki 248 anggota yang menjabat selama 6 tahun, dan setengah dari anggotanya dipilih setiap 3 tahun sekali, serta tidak dapat dibubarkan. Untuk hak memilih, warga negara Jepang yang berusia 18 tahun atau lebih berhak memberikan suara dalam pemilihan anggota kedua dewan. Namun, untuk mencalonkan diri sebagai anggota, persyaratannya berbeda. Pada Dewan Perwakilan Rakyat, usia minimal adalah 25 tahun, sedangkan di Dewan Penasihat adalah 30 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa Jepang telah mengembangkan sistem parlementer yang lebih modern berdasarkan Konstitusi tahun 1947, dengan aturan jelas mengenai jumlah anggota, masa jabatan, hak pilih, dan syarat pencalonan. Sistem ini menekankan partisipasi warga negara dan keadilan dalam pemilihan, berbeda dengan era sebelumnya yang membatasi hak pilih hanya pada kalangan tertentu.

Selain itu, pada sistem daerah pemilihan juga berbeda. Pada Dewan Perwakilan Rakyat, sistem daerah pemilihan satu kursi (289 kursi), yang mana Jepang dibagi ke dalam 289 daerah pemilihan, dan masing-masing daerah hanya memilih 1 wakil. Sementara itu, Dewan Penasihat memiliki daerah pemilihan prefektur (148 kursi), yang mana Jepang memiliki 47 prefektur, dan jumlah kursi per prefektur berbeda tergantung populasi. Sehingga dapat lebih dari satu kursi per prefektur dan pemilih dapat memilih calon secara langsung di prefekturnya. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pemerintahan Jepang berdasarkan Konstitusi Jepang tahun 1947 dibuat dengan membagi kekuasaan

secara jelas antara dua lembaga, yaitu Dewan Perwakilan Rakyat dan Dewan Penasihat. Cara pemilihannya dirancang agar rakyat dapat diwakili secara adil, baik berdasarkan jumlah penduduk maupun wilayah.

Sebagai lembaga pemerintahan, Diet memiliki fungsi utama untuk membahas dan mengesahkan undang-undang dengan kekuasaan akhir berada di tangan kaisar. Kedua Diet, yaitu Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) bersama-sama menjalankan tugasnya melalui pengesahan rancangan undang-undang. Berdasarkan situs resmi *Web Japan* bahwa selain memberlakukan undang-undang, Diet berwenang membuat keputusan mengenai anggaran dan keuangan nasional, menyetujui penyelesaian perjanjian, menunjukan Perdana Menteri, dan mengusulkan amandemen Konstitusi (Web Japan, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa Diet merupakan lembaga legislatif tertinggi di Jepang yang memiliki peran penting dalam menjalankan pemerintahan. Dengan demikian, Diet memiliki kekuasaan besar dalam menentukan arah politik pemerintahan Jepang.

Setiap Majelis dari Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) memiliki hak untuk mengawasi jalannya pemerintahan. Berdasarkan buku *Statistics Bureau and Ministry of Internal Affairs and Communications Japan* bahwa agar keputusan disetujui oleh Diet, kedua Dewan harus sepakat. Namun, jika terjadi perbedaan pendapat, seperti tentang undang-undang, anggaran, perjanjian, dan penunjukan Perdana Menteri, maka keputusan DPR lebih diutamakan sesuai Konstitusi (Bureau & Japan, 2024, hlm. 191). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua majelis dalam Diet memiliki hak dan wewenang yang sama

sebagai lembaga legislatif, kekuasaan tertinggi tetap berada di tangan Dewan Perwakilan Rakyat. Dalam situasi terjadi perbedaan pendapat, keputusan Dewan Perwakilan Rakyat yang menjadi penentu akhir. Ini menegaskan peran dominan Dewan Perwakilan Rakyat dalam sistem politik Jepang, terutama dalam hal pengambilan keputusan penting negara seperti undang-undang, anggaran, dan penunjukan Perdana Menteri.

Diet terdiri dari dua majelis, yaitu Dewan Perwakilan Rakyat dan Dewan Penasihat, yang mana setiap majelis melakukan sidang pleno yang dihadiri oleh para anggotanya. Berdasarkan Web Japan bahwa Sidang pleno adalah pertemuan seluruh anggota majelis, dan keputusan akhir majelis ditetapkan. Sidang harus dihadiri oleh setidaknya sepertiga dari seluruh anggota agar dapat diselenggarakan. Keputusan diambil berdasarkan kesepakatan mayoritas dari anggota yang hadir (Web Japan, 2025). Saat Diet sedang bersidang, Dewan Perwakilan Rakyat mengadakan sidang pleno pada pukul satu siang setiap hari Selasa, Kamis, dan Jumat, sedangkan Dewan Penasihat mengadakan Sidang Pleno pada pukul sepuluh pagi setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat. Baik itu, Dewan Perwakilan Rakyat dan Dewan Penasihat melakukan sidang atau rapat di Gedung Diet Nasional Jepang.



Gambar 10. Gedung Diet Nasional Jepang

(Sumber: Web Japan)

Dari gambar 10 menunjukkan Gedung Diet Nasional Jepang, yaitu gedung parlemen tempat berlangsungnya kegiatan legislatif di Jepang. Gedung ini terletak di distrik Nagatacho, Chiyoda, Tokyo yang memiliki tiga lantai di atas tanah, dengan satu lantai di bawah tanah yang terdiri dari konstruksi beton dan baja. Gedung ini memiliki luas 13.356 meter persegi dengan total luas lantai 53.464 meter persegi. Di dalam Gedung ini, sidang Dewan Penasihat (*House of Councillors*) berlangsung di sisi kanan gedung dan sidang Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) berlangsung di sisi kiri gedung.



Gambar 11. Ruang Sidang Dewan Penasihat

(Sumber: Web Japan)



Gambar 12. Ruang Sidang Dewan Perwakilan Rakyat

(Sumber: Web Japan)

Pada gambar 11 dan 12 menunjukkan ruang sidang Diet yang berada di dalam Gedung Diet Nasional Jepang di Tokyo. Di ruangan ini, kedua mejelis, yaitu, Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) mengadakan sidang pleno. Kursi Ketua Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*) terletak di tengah panggung, dengan kursi Sekretaris Jenderal di sebelahnya. Di kedua sisi kursi Ketua, terdapat kursi untuk para Menteri Kabinet dan kursi Perdana Menteri. Kursi para anggota Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of*

Representatives) disusun setengah lingkaran menghadap mimbar dari kiri ke kanan. Setiap kursi anggota dilengkapi papan nama berwarna hitam yang menampilkan nama masing-masing anggota.

Dapat disimpulkan bahwa Diet menggambarkan modernisasi pada struktur sosial berdasarkan adaptasi sistem pemerintahan Inggris. Diet yang pertama kali dibentuk berdasarkan Konstitusi Meiji tahun 1889 merupakan cerminan sistem monarki konstitusional dengan pembagian kekuasaan legislatif, eksekutif, dan yudikatif. Kehadiran dua majelis, yaitu Dewan Bangsawan (*House of Peers*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*), mencerminkan stratifikasi sosial, di mana bangsawan dan rakyat biasa sama-sama terlibat dalam sistem pemerintahan. Setelah Konstitusi Jepang 1947, sistem pemerintahan Jepang berubah menjadi Dewan Penasihat (*House of Councillors*) dan Dewan Perwakilan Rakyat (*House of Representatives*), yang seluruh anggotanya dipilih langsung oleh rakyat. Melalui sidang pleno, Diet tidak hanya berperan dalam membuat undang-undang, tetapi juga mengawasi jalannya pemerintahan. Dengan begitu, Diet menggambarkan sistem sosial, di mana pembagian kekuasaan yang seimbang serta partisipasi rakyat pada pemilihan anggotanya menjadi landasan utama pemerintahan Jepang yang adil dan teratur.

3.2. Gambaran Modernisasi Era Meiji berdasarkan Unsur Pengetahuan pada *Ukiyo-e* karya Chikanobu Yoshu

Pengetahuan merupakan kemampuan untuk memahami, mengingat, dan menerapkan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Koentjaraningrat bahwa unsur pengetahuan mencakup pengetahuan tentang alam sekitar, flora, fauna, bahan dan

benda di lingkungan, tubuh manusia, perilaku sesama manusia, serta ruang dan waktu (Koentjaraningrat, 1985, hlm. 373).

Pada karya *ukiyo-e* yang menggambarkan unsur pengetahuan terdapat fauna berupa kuda yang diperlombakan, pengetahuan benda di lingkungan sekitar berupa museum, dan pengetahuan sesama manusia berupa sistem militer dan sistem pemerintahan. Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e*, terdapat 22 *ukiyo-e* dengan 4 menggambarkan pacuan kuda, 1 menggambarkan museum, 9 menggambarkan sistem militer, dan 8 menggambarkan sistem pemerintahan (Diet). Dari jumlah tersebut, penulis hanya memilih 4 karya perwakilan yang menggambarkan unsur pengetahuan pada era Meiji (1868–1912), yaitu 1 tentang pacuan kuda, 1 tentang museum, 1 tentang sistem militer, dan 1 tentang sistem pemerintahan.

1. Kuda

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 4 yang menggambarkan pacuan kuda penulis hanya menggunakan 1 *ukiyo-e* saja sebagai perwakilan karena *ukiyo-e* berjudul *Meiji Emperor at Ueno Race Course* sudah menampilkan adanya pacuan kuda Jepang pada era Meiji yang diselenggarakan di Ueno sebagai bentuk latihan militer pasukan berkuda dari 4 *ukiyo-e* lainnya yang ada di lampiran.

Kuda merupakan hewan mamalia dan herbivora (pemakan tumbuhan) yang telah dijinakkan oleh manusia. Menurut Zannah, Pangestua, dan Umami dalam artikel *Peran Penting Kuda (Equus ferus caballus) di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat* bahwa Kuda

adalah binatang peliharaan yang banyak dipilih manusia terutama orang pada zaman dahulu, karena memiliki banyak kemampuan dan fungsi penting (Zannah dkk., 2022, hlm. 111). Kuda dikenal karena kekuatan, kecepatan, dan daya tahan fisiknya, serta kemampuannya berinteraksi dan dilatih oleh manusia. Kuda memiliki berbagai fungsi penting dalam kehidupan manusia. Sebagai alat transportasi, kuda digunakan untuk mengangkut manusia dan barang dalam kegiatan sehari-hari. Dalam bidang pertanian, kuda dimanfaatkan untuk membajak sawah. Dalam militer, kuda digunakan sebagai tunggangan prajurit. Selain itu, kuda juga berperan dalam olahraga dan hiburan seperti pacuan kuda.

Pacuan kuda adalah perlombaan kecepatan yang dilakukan oleh kuda yang dikendarai oleh joki di lintasan khusus. Pengertian pacuan kuda dijelaskan oleh Almaizon dan Refisrul dalam buku *Potensi pacu kudo sebagai objek pariwisata di Nagari VII Koto Talago Kecamatan Guguk Kabupaten lima puluh Koto*. Menurut Almaizon dan Refisrul bahwa pacuan kuda adalah bentuk permainannya dapat menggunakan satu atau beberapa ekor kuda dengan dikendalikan seorang joki akan berpacu pada suatu tempat yang disebut gelanggang (Almaizon & Refisrul, 2009, hlm. 2).

Kegiatan pacuan kuda dapat menjadi bentuk hiburan, olahraga, tradisi budaya, bahkan ajang taruhan. Dalam sejarahnya, pacuan kuda telah menjadi bagian dari berbagai peradaban, mulai dari zaman Yunani (800 SM) dan Romawi (753 SM) hingga berkembang menjadi olahraga dan ajang taruhan di Inggris dan negara lainnya. Menurut McManus dalam bukunya *The Global Horseracing Industry* bahwa pacuan kuda telah ada dari zaman Yunani dan Romawi, namun ras murni baru muncul di Inggris pada akhir

abad ke-17 hingga abad ke-18. Arena pacuan kuda pertama dibangun di Chester, Inggris pada tahun 1540 (McManus dkk., 2013, hlm. 46).

Perlombaan pacuan kuda berkembang pada tahun 1752 hingga didirikan Jockey Club di Inggris sebagai lembaga pembuat aturan untuk pacuan kuda. Seiring waktu, berkembang dua jenis pacuan kuda, yaitu *flat races* untuk kuda cepat dan *steeplechase* untuk kuda yang melompati rintangan. Di Inggris, *flat races* memiliki jalur yang terbagi menjadi tiga, yaitu Kentucky Derby adalah pacuan kuda sejauh 2,0 km di Kentucky, Preakness Stakes sejauh 1,9 km di Maryland, dan Belmont Stakes sejauh 2,4 km di New York. Ketiga balapan ini dikenal bersama sebagai *Triple Crown* dalam dunia pacuan kuda.

Sedangkan *steeplechase* memiliki lintasan sepanjang 4 hingga 5 mil yang dijelaskan oleh Levinson dan Christensen dalam bukunya *Encyclopedia of World Sport from Ancient Times to the Present*. Menurut Levinson dan Christensen bahwa Jalur pacuan kuda *steeplechase* sepanjang 4 hingga 5 mil dan memiliki 30 rintangan (Levinson & Christensen, 1999, hlm. 172). Balapan rintangan ini mulai populer pada akhir abad ke-19. Sejak saat itu, pacuan kuda berkembang dan menjadi bagian penting dari budaya olahraga di Inggris dan negara-negara lain.

Tabel 5. Gambaran Modernisasi pada Fauna

Meiji Emperor at Ueno Race Course



Denotasi	Konotasi	Mitos
Pacuan kuda di arena luas yang melingkar, berada di tepi danau atau kolam. Beberapa joki kuda sedang berpacu dengan cepat. Di sisi kanan, terlihat tribun tempat para penonton menyaksikan acara tersebut.	Pada era Meiji (1868-1912), perlombaan pacuan kuda menjadi simbol modernisasi dengan mengadopsi ilmu pengetahuan dari negara Barat.	Pacuan kuda tidak hanya sekadar perlombaan, melainkan simbol masuknya ilmu pengetahuan dan hiburan Barat yang diterima sebagai bagian dari perubahan Jepang menuju negara modern.

Jepang mengadopsi pengetahuan tentang perlombaan pacuan kuda yang dibawa oleh Inggris. Perlombaan pacuan kuda masuk ke Jepang setelah negara tersebut membuka diri dari isolasi pada era Edo (1603–1868). Dengan adanya kehadiran dari Laksamana Perry pada tahun 1853 mempercepat masuknya budaya dan olahraga Barat, termasuk pacuan kuda, bisbol, dan sepak bola ke wilayah kota pelabuhan seperti Yokohama dan

Kobe. Pada buku *Routledge Companion to Sports History* karya Pope dan Nauright bahwa pada masa pembukaan Jepang, Inggris memperkenalkan berbagai olahraga, termasuk pacuan kuda. Olahraga ini mulai diperkenalkan pada tahun 1862, dan pada tahun 1870 dibentuk Kobe Jockey Club (Pope & Nauright, 2012, hlm. 476). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang mengadopsi pengetahuan dan budaya Barat, termasuk olahraga seperti pacuan kuda, sebagai bagian dari modernisasi. Pengaruh Inggris mendorong pembentukan klub resmi seperti Kobe Jockey Club di Jepang, sehingga olahraga ini menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jepang pada era Meiji (1868-1912).

Menjelang era Meiji (1868-1912), saat Yokohama mulai dibuka untuk negara Barat, para orang asing di Jepang sering berkuda secara sembarangan yang memicu kekhawatiran para konsultan asing atas perilaku warganya yang dinilai melanggar hukum. Sehingga, pada tahun 1862 dibuat lintasan sementara pacuan kuda untuk orang asing. Pada buku *Foreigners in Mikadoland* karya Williams bahwa lintasan pacuan kuda di Yokohama dibuat pada tahun 1862 dengan sebagian rawa dikeringkan untuk membuat lintasan sementara sepanjang tiga mil. Balapan dua hari pun digelar dan semua kegiatan bisnis di pemukiman ditutup agar semua orang dapat hadir (Williams, 1972, hlm. 141). Namun, setelah beberapa tahun pacuan kuda meredup akibat keterbatasan lahan. Kegiatan olahraga lebih banyak digelar oleh tentara Inggris dan Prancis di lokasi seadanya, seperti lapangan atau perbukitan, dengan melibatkan warga Jepang dan orang asing sebagai peserta.

Pada tahun 1866, arena pacuan kuda permanen berhasil dibangun dan digunakan di Yokohama Race Club. Meskipun awalnya hanya berupa lapangan sederhana yang

dihias seadanya, pacuan kuda ini segera menjadi populer. Perlombaan antar kuda mulai digelar secara serius, bahkan joki profesional mulai digunakan. Beberapa joki dari Australia yang dilarang bertanding di negaranya juga menemukan kesempatan baru di Jepang. Kehadiran joki asing menjadikan pacuan kuda di Yokohama sebagai bagian dari modernisasi yang berlangsung pada era Meiji (1868-1912).

Selain di Yokohama, kota Kobe juga menjadi tempat populer untuk pacuan kuda. Di Kobe, orang-orang asing sering menunggang kuda di sepanjang pantai, sungai, hingga ke air terjun. Namun, karena banyak orang yang berkuda secara sembarangan dan membahayakan pejalan kaki maka para konsultan asing akhirnya bertindak sebagai polisi lalu lintas untuk menjaga ketertiban. Selain itu, untuk alasan keselamatan sekaligus menyalurkan hobi berkuda, pada akhirnya dibuat lintasan pacuan kuda sederhana di bagian timur laut kawasan pemukiman warga yang tepat di sebelah barat Balai Kota Kobe yang dijelaskan oleh Williams pada bukunya *Foreigners in Mikadoland*. Menurut Williams bahwa pada tahun 1868, pacuan kuda pertama di Kobe diadakan. Acara ini menarik perhatian orang Jepang sehingga menumbuhkan rasa kagum pada pacuan kuda. Ketertiban dijaga Angkatan Laut Amerika agar lintasan tetap kosong dan mencegah orang Jepang saling berdesakan dengan orang asing (Williams, 1972, hlm. 146).

Pacuan kuda pertama di Kobe yang diselenggarakan pada tahun 1868 kemudian berkembang menjadi ajang yang lebih meriah dengan adanya partisipasi para konsultan asing yang menyumbangkan piala. Selain itu, ada juga partisipasi orang Jepang sebagai penunggang kuda yang dijelaskan Williams pada bukunya *Foreigners in Mikadoland*. Menurut Williams bahwa aktivitas pacuan di Kobe menampilkan balapan khusus untuk

orang Jepang, seperti *Bettos Race*, yaitu lomba kuda yang ditunggangi oleh *betto* (para perawat kuda). Selain itu, terdapat balapan tambahan untuk kuda Jepang yang ditunggangi oleh *Yakunin* (pejabat pemerintah) (Williams, 1972, hlm. 147). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang tidak hanya meniru pacuan kuda dari Inggris, tetapi menyesuaikannya dengan kehidupan masyarakat setempat. Keterlibatan orang Jepang dalam lomba seperti *Bettos Race* dan *Yakunin* menunjukkan penerimaan budaya Barat sebagai bentuk hiburan karena pengaruh dari modernisasi.

Selain di Kobe, pacuan kuda yang diadopsi dari Inggris menyebabkan Jepang juga menyelenggarakan perlombaan pacuan kuda di Ueno. Pada pertengahan era Meiji hingga tahun 1894, ada lintasan pacuan kuda di sekitar Kolam Shinobazu, Ueno. Lintasan ini rapi dan tertata, bahkan memiliki tribun khusus untuk keluarga kekaisaran, bahkan kaisar sendiri hadir saat pembukaan acara. Menurut Seidensticker pada buku *Low City, High City: Tokyo from Edo to the Earthquake* bahwa pacuan kuda di sekitar Kolam Shinobazu, Ueno tidak diadakan untuk berjudi, tetapi mempromosikan keterampilan menunggang kuda untuk kepentingan militer (Seidensticker, 1983, hlm. 118). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang tidak hanya mengadopsi pacuan kuda sebagai hiburan seperti di Kobe, tetapi juga menyesuaikannya dengan kebutuhan militer. Dengan adanya lintasan di Ueno dan keterlibatan keluarga kekaisaran, pacuan kuda menjadi sarana untuk melatih keterampilan menunggang kuda serta menunjukkan pengaruh budaya Barat dalam modernisasi Jepang pada era Meiji (1868-1912).

Berbeda dengan pacuan kuda di Ueno yang berfungsi untuk kepentingan militer, perkembangan pacuan kuda di akhir era Meiji menunjukkan bahwa pacuan kuda juga

dijadikan sarana ekonomi melalui penerapan sistem taruhan. Pada tahun 1888, Jepang mulai mengenal sistem taruhan pacuan kuda yang diselenggarakan oleh Japan Racing Club. Berdasarkan situs resmi *Horse Racing in Japan* bahwa pada tahun 1888, Japan Racing Club (sebelumnya Yokohama Race Club) mulai menjual tiket taruhan seharga 1 dolar untuk pacuan kuda di Yokohama (Japan Racing Association, 2016). Setelah itu, pada tahun 1906, pemerintah diam-diam mengizinkan taruhan yang memicu munculnya banyak arena dan organisasi balap kuda yang tidak teratur sehingga korupsi mulai meluas.

Banyakannya korupsi pada pacuan kuda membuat pemerintah melarang taruhan dan menggantinya dengan subsidi. Berdasarkan situs resmi *Horse Racing in Japan* bahwa pada tahun 1908, taruhan dilarang dan diganti dengan subsidi langsung untuk hadiah dan biaya pacuan. Hasilnya, pada tahun 1923, disahkanlah undang-undang pacuan kuda yang membentuk 11 klub dan melegalkan penjualan tiket taruhan (Japan Racing Association, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang meniru dan menyesuaikan sistem pacuan kuda dari Inggris dengan keadaan lokal melalui aturan dan peran pemerintah. Dengan subsidi, dan undang-undang resmi, pemerintah Jepang membentuk pacuan kuda yang teratur dan mencegah korupsi. Sehingga pacuan kuda menunjukkan bagaimana Jepang menggabungkan pengetahuan asing dengan pengaturan lokal pada saat modernisasi.

Pacuan kuda di Jepang yang menjadi ajang taruhan sesuai dengan pernyataan Levinson dan Christensen dalam bukunya *Encyclopedia of World Sport from Ancient Times to the Present*. Menurut Levinson dan Christensen bahwa di banyak negara, termasuk Jepang, balapan kuda tetap berlangsung karena pendapatan taruhan. Di Jepang, pemerintah juga memberikan subsidi sehingga harga tiket murah, hadiah besar, dan

fasilitas menonton dan bertaruh sangat nyaman (Levinson & Christensen, 1999, hlm. 177). Hal ini menunjukkan bahwa pacuan kuda tidak hanya menjadi perlombaan, tetapi juga bagian dari hiburan yang dikelola secara serius. Dukungan pemerintah, sistem taruhan, dan fasilitas yang memadai menjadikan pacuan kuda sebagai kegiatan yang mampu menarik minat masyarakat luas.

Hasil dari perkembangan pengetahuan pada pacuan kuda Jepang terlihat dari diselenggarakannya *Japan Cup* yang menjadi simbol keberhasilan Jepang dalam mengangkat pacuan kuda ke tingkat internasional. Levinson dan Christensen menyatakan bahwa pada tahun 1981, Jepang menyelenggarakan *Japan Cup* sebagai balapan bergengsi berhadiah besar yang digelar tiap akhir Oktober di Fuchu, Tokyo, dan diikuti kuda-kuda terbaik dunia (Levinson & Christensen, 1999, hlm. 175). *Japan Cup* adalah ajang balapan kuda datar internasional dengan pemenang dari berbagai negara, yaitu Jepang, Amerika, Inggris, Australia, Irlandia, Prancis, Jerman, dan Uni Emirat Arab. Berdasarkan situs resmi *Horse Racing in Japan* bahwa *Japan Cup* digelar di Arena Pacuan Kuda Tokyo yang jaraknya 2.400 meter dan diikuti 18 kuda berusia 3 tahun ke atas. Hadiahnya mencapai 1.090.000.000 yen dan hadiah uang untuk pemenang pertama mencapai 500.000.000 yen (Japan Racing Association, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang berhasil mengembangkan pacuan kuda yang berasal dari pengetahuan negara Barat menjadi ajang lomba internasional. Dengan *Japan Cup*, Jepang menyesuaikan perlombaan pacuan kuda hingga dapat menarik peserta dari berbagai negara dan memiliki daya saing internasional.

Keberhasilan Jepang menyelenggarakan *Japan Cup* tidak terlepas dari peran kuda *Thoroughbred*, yang merupakan ras utama dalam perlombaan pacuan kuda di seluruh dunia. Asal kuda jenis *Thoroughbred* dijelaskan oleh Levinson dan Christensen dalam bukunya yang berjudul *Encyclopedia of World Sport from Ancient Times to the Present*. Menurut Levinson dan Christensen bahwa semua kuda pacu *Thoroughbred* di dunia berasal dari tiga pejantan asal Timur Tengah yang diimpor ke Inggris pada akhir abad ke-17 hingga awal abad ke-18, yaitu *Byerley Turk*, *Darley Arabian*, dan *Godolphin Barb* (Levinson & Christensen, 1999, hlm. 176). Ketiga kuda ini menjadi fondasi genetika bagi ras *Thoroughbred* modern, karena keturunannya dipilih secara ketat untuk menghasilkan kuda pacu yang tangguh dan cepat.



Gambar 13. Kuda Thoroughbred

(Sumber: *Horse Racing in Japan*)

Dari gambar 13 terlihat bahwa selain asal-usul kuda pacu, ciri-ciri fisik kuda *Thoroughbred* juga menjadi aspek penting yang membedakannya dari ras kuda lainnya. Kuda *Thoroughbred* memiliki tinggi 157 cm hingga 173 cm, dengan rata-rata setinggi 163 cm dan berat mulai dari 50 kg hingga 60 kg. Sedangkan pada warna yang paling umum adalah chestnut (cokelat kemerahan terang), bay (cokelat kemerahan), hitam, dan dark bay (cokelat tua). Selain itu, Kuda *Thoroughbred* memiliki kepala yang kecil, leher panjang, bahu tinggi, dada lebar dan dalam, punggung pendek, bagian belakang kuat, tubuh ramping, dan kaki yang panjang.

Dengan pemahaman tentang asal-usul serta karakteristik fisiknya, Jepang kemudian mengembangkan ras *Thoroughbred* secara lokal untuk mendukung kualitas pacuan kuda di Jepang. Di Jepang, peternakan kuda *Thoroughbred* ada di berbagai wilayah. Berdasarkan situs resmi *Horse Racing in Japan* bahwa wilayah peternakan kuda *Thoroughbred* di Jepang tersebar dari Pulau Hokkaido di utara hingga Pulau Kyushu di selatan, termasuk beberapa prefektur seperti Aomori, Iwate, Miyagi, Fukushima, Tochigi, Chiba, Miyazaki, dan Kagoshima (Japan Racing Association, 2016).

Pertumbuhan peternakan kuda di Jepang sangat dipengaruhi oleh kondisi geografis dan iklim setiap wilayah. Peternakan kuda tumbuh pesat di Hokkaido karena iklimnya yang sejuk dan kering serta lahannya yang luas. Sementara itu, peternakan kuda menurun di Kyushu karena beriklim hangat dan lembap. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan pacuan kuda di Jepang tidak hanya bergantung pada adopsi ras *Thoroughbred* dari luar negeri, tetapi juga pada pengetahuan lokal dalam mengelola peternakan sesuai kondisi geografis dan iklim. Dengan demikian, keberhasilan Jepang

dalam menghasilkan kuda pacu berstandar internasional merupakan hasil perpaduan antara warisan genetika *Thoroughbred* dengan ilmu pengetahuan modern dalam bidang peternakan kuda.

Keberlangsungan pacuan kuda di Jepang juga ditunjang oleh peran lembaga resmi yang mengatur jalannya perlombaan secara profesional, yaitu *Japan Racing Association* (JRA) sebagai lembaga khusus yang mengatur dan mengelola arena pacuan kuda, sistem taruhan, dan pusat pelatihan kuda di seluruh Jepang. JRA mengelola 10 arena pacuan kuda di berbagai kota seperti Tokyo, Nakayama, Kyoto, Hanshin, dan Chukyo dengan biaya masuk 200 yen serta Sapporo, Hakodate, Fukushima, Niigata, dan Kokura dengan biaya masuk 100 yen yang mengadakan perlombaan *flat races* berjarak minimal 800 meter hingga 2.400 meter dan balapan *steeplechase* memiliki lintasan berjarak 1.675 meter hingga 4.000 meter. Dari 10 tempat, arena pacuan kuda di Tokyo merupakan pacuan kuda terbesar di JRA dan memiliki lintasan sepanjang 3.400 meter yang dapat menampung lebih dari 120.000 orang. Hal ini menunjukkan bahwa Jepang tidak hanya membangun infrastruktur pacuan kuda sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengelolanya dengan sistem yang terorganisasi berdasarkan pengetahuan modern tentang manajemen olahraga yang berfokus pada arena perlombaan.

Selain arena, *Japan Racing Association* (JRA) juga menentukan jenis taruhan yang digunakan pada pacuan kuda Jepang, yaitu *Win*, *Trio*, dan *Place* dengan setiap jenis taruhan memiliki taruhan minimum sebesar 100 yen. Pada *Win* harus bertaruh pada 1 kuda yang akan menang di posisi pertama dengan 18 kuda yang diperlombakan. Pada *Trio* harus bertaruh pada 3 kuda yang menang di posisi 3 besar dalam urutan bebas dengan

18 kuda yang diperlombakan. Pada *Place* harus bertaruh pada 1 dari 3 kuda di antara posisi pertama, kedua, ketiga dengan 18 kuda yang diperlombakan. Selain ketiga jenis taruhan ini, terdapat jenis taruhan yang hanya tersedia di Jepang yaitu, *Braket Quinella*. *Braket Quinella* tidak bertaruh pada nomor kuda tetapi bertaruh pada nomor joki yang menang di posisi 1 dan 2 dalam urutan bebas dengan 18 joki yang ikut dalam perlombaan. Hal ini menunjukkan bahwa pacuan kuda di Jepang menjadi bagian dari olahraga dan hiburan yang diatur dengan sistem taruhan. Adanya *Braket Quinella* menandakan bahwa Jepang tidak hanya meniru budaya pacuan kuda dari Barat, tetapi juga menyesuaikannya dengan cara sendiri.

Tidak hanya mengatur sistem taruhan, JRA juga berperan penting dalam pelatihan kuda melalui pembangunan pusat pelatihan untuk pacuan kuda. *Japan Racing Association* (JRA) membangun dua pusat pelatihan kuda di Miho (prefektur Ibaraki) dan Ritto (prefektur Shiga) seluas 50 hingga 60 hektar. Fasilitas ini menampung lebih dari 2.000 kuda yang dilengkapi dengan kandang, klinik, dan penginapan, serta beroperasi 24 jam untuk menjamin kelancaran, keadilan, dan keselamatan balapan. Kuda yang mengikuti balapan harus dilatih di pusat pelatihan selama 10 hari (untuk kuda berpengalaman) atau 15 hari lebih (untuk yang belum pernah berlomba).

Keberadaan pusat pelatihan kuda tidak terlepas dari peran pelatih profesional yang secara langsung menangani kuda pacu melalui sistem lisensi ketat dari *Japan Racing Association* (JRA). Untuk menjadi pelatih pacuan kuda professional harus berusia minimal 28 tahun dan lulus ujian lisensi pelatihan kuda *Japan Racing Association* (JRA). Berdasarkan situs resmi *Horse Racing in Japan* bahwa ujian lisensi mencakup aturan

balap, teori, dan keterampilan berkuda. Selain itu, calon pelatih juga harus menguasai pelatihan kuda, pengawasan, serta manajemen kandang dan staf. Lisensi berlaku 1 tahun dan diperbarui melalui ujian tahunan (Japan Racing Association, 2016).

Setelah memperoleh lisensi, para pelatih menjalankan program latihan untuk mempersiapkan kuda menghadapi perlombaan. Para pelatih kuda *Japan Racing Association* (JRA) memulai pelatihan kuda dari jogging ringan hingga berlari cepat untuk mengukur kesiapan fisik dan teknik. Selain itu, kuda juga diajarkan tentang gerbang start. Sebelum teknologi modern, kuda hanya dilepas dengan bendera atau tali. Seiring waktu, kuda masuk ke kandang kecil dan pintu dibuka secara otomatis. Kuda juga harus beradaptasi dengan belajar masuk, diam sebentar, kemudian berlari saat pintu terbuka. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pacuan kuda di Jepang tidak hanya ditentukan oleh kualitas genetik dan infrastruktur, tetapi juga oleh pengetahuan modern dalam bidang pelatihan dan teknologi. Melalui sistem lisensi, metode pelatihan terstruktur, serta pemanfaatan teknologi gerbang start maka pacuan kuda di Jepang berkembang sebagai olahraga yang profesional dan berstandar internasional.

Tidak hanya pada pelatihan kuda, Jepang juga mengembangkan pengetahuan tentang peran joki pada pacuan kuda. JRA membangun sekolah pacuan kuda untuk calon joki di Shiroy, Prefektur Chiba pada tahun 1982. Program joki berlangsung selama 3 tahun yang mencakup praktik kandang, pelatihan menunggang, dan persiapan balapan. Berdasarkan situs resmi *Horse Racing in Japan* bahwa untuk menjadi joki profesional harus memenuhi syarat, berusia minimal di bawah 20 tahun, lulusan SMP atau setara, berat badan maksimal 48 kg, sehat, tidak buta warna atau memiliki gangguan

pendengaran, dan tidak memiliki catatan kriminal dan perjudian (Japan Racing Association, 2016). Setelah lulus sekolah, para calon joki dapat mengikuti ujian lisensi joki berupa tes teori serta praktik. Linsensi berlaku 1 tahun dan dapat diperpanjang melalui ujian tahunan.

Dengan persyaratan menjadi joki profesional, profesi joki di Jepang harus ditempuh melalui proses pelatihan dan seleksi yang ketat. *Japan Racing Association* (JRA) menyediakan sekolah khusus untuk melatih calon joki secara menyeluruh, mulai dari merawat kuda, belajar menunggang, hingga memahami strategi balapan. Selain itu, syarat untuk masuk sekolah dan mendapatkan lisensi joki juga cukup ketat, baik dari segi usia, kesehatan, berat badan, maupun latar belakang hukum.

Setelah melalui proses pendidikan dan seleksi ketat untuk memperoleh lisensi, joki profesional juga dituntut menjaga standar tinggi dalam menjalani profesinya melalui persiapan, kebugaran fisik, serta hubungan profesional. Menurut Carter dalam bukunya berjudul *Warriors on Horseback the Inside Story of the Professional Jockey* bahwa joki profesional harus berfokus pada tiga hal, yaitu persiapan, kebugaran fisik, dan pengelolaan hubungan pribadi (Carter, 2016, hlm. 196). Pada tahap persiapan, para joki harus meluangkan waktu untuk menganalisis strategi balapan, termasuk posisi, kecepatan, dan potensi bahaya sejak 48 jam sebelum *flat races* (balapan datar) atau 24 jam sebelum *steeplechase* (balapan lompat). Setelah itu, di tahap kebugaran fisik, para joki perlu melatih otot utama seperti kaki, tubuh bagian bawah, dan atas agar kuat dan seimbang saat menunggang. Terakhir, dalam hal hubungan, joki harus menjalin komunikasi yang

baik dengan pemilik dan pelatih kuda. Hubungan yang kuat dan saling percaya ini penting untuk mendapatkan kepercayaan dan kesempatan bertanding.

Profesi joki di Jepang bukan sekadar kemampuan menunggang kuda, tetapi juga menuntut pengetahuan, disiplin, dan profesionalisme yang tinggi. Seorang joki harus memahami teknis balapan, menjaga kondisi fisik agar tetap ideal, sekaligus membangun relasi yang baik dengan pelatih maupun pemilik kuda. Dengan demikian, pacuan kuda di Jepang tidak hanya menjadi ajang hiburan dan olahraga, tetapi juga mencerminkan sistem pengetahuan yang terstruktur dan modern dalam pembinaan atletnya.

Selain disiplin dan profesionalisme, peran joki juga menuntut kepekaan terhadap kuda sebagai partner utama dalam balapan yang dijelaskan oleh Carter dalam bukunya yang berjudul *Warriors on Horseback the Inside Story of the Professional Jockey*. Menurut Carter bahwa selain mengendalikan arah dan kecepatan, joki harus mampu memahami kebiasaan, kelemahan, dan karakter kuda. Para joki dituntut untuk mendorong kuda tampil maksimal, bahkan saat balapan dengan kecepatan tinggi atau melompati rintangan (Carter, 2016, hlm. 181). Hal ini menunjukkan bahwa peran joki tidak hanya sebagai pengendali kuda, tetapi juga sebagai mitra kuda dalam balapan. Keberhasilan dalam pacuan sangat bergantung pada kerja sama antara joki dan kuda, yang dibangun melalui pemahaman mendalam dan rasa saling percaya.

Kesimpulannya, perkembangan pacuan kuda di Jepang menunjukkan modernisasi ilmu pengetahuan pada era Meiji (1868-1912). Awalnya diperkenalkan oleh orang Inggris di Yokohama dan Kobe, pacuan kuda menjadi hiburan modern masyarakat Jepang. Dengan dukungan pemerintah, hadirnya sistem taruhan, peternakan kuda *Thoroughbred*,

arena pacuan kuda, pelatihan kuda dan pendidikan joki, pembentukan *Japan Racing Association* (JRA), serta perlombaan *Japan Cup* menunjukkan modernisasi pacuan kuda di Jepang tidak hanya menjadi hiburan, tetapi mencerminkan kemajuan pengetahuan masyarakat Jepang dalam memahami, mengelola, dan mengembangkan suatu kebudayaan baru yang awalnya asing menjadi bagian dari budaya modern.

2. Museum

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 1 saja yang menggambarkan museum karena dari judul *ukiyo-e* yang bertuliskan museum, sehingga penulis hanya menggunakan 1 *ukiyo-e* saja yang terdapat di lampiran.

Museum merupakan sebuah tempat yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, dan memamerkan benda-benda bersejarah, seni, ilmu pengetahuan, serta warisan budaya kepada masyarakat. Menurut Bustam dalam artikel *Museum: Sumber Belajar Dan Pariwisata Sejarah Budaya* dijelaskan bahwa museum merupakan tempat menyimpan koleksi warisan sejarah dan budaya yang memiliki potensi besar untuk mendatangkan wisatawan (Bustam, 2022, hlm. 1). Museum tidak hanya menjadi tempat atau wadah untuk penyimpanan artefak, tetapi juga berperan sebagai pusat edukasi, serta tempat untuk memperkenalkan sejarah dan kebudayaan kepada publik. Melalui berbagai koleksi dan pameran yang ditampilkan, museum membantu masyarakat memahami perjalanan peradaban manusia.

Pada era Meiji (1868-1912), Jepang membentuk tempat menyimpan koleksi artefak untuk mendukung modernisasi di bidang pengetahuan, seperti Museum Nasional

Tokyo yang awalnya didirikan pada tahun 1872. Museum Nasional Tokyo terletak di Taman Ueno yang menampilkan sekitar 120.000 koleksi seni. Selain itu, museum juga memiliki pameran, teater museum, restoran, kafe, toko souvenir, dan taman yang dibuka setiap tahun. Museum ini dibuka pada pukul 09.30-17.00 setiap hari dengan biaya masuk museum untuk dewasa 1000 yen, mahasiswa 500 yen, dan orang yang berusia di bawah 18 tahun atau di atas 70 tahun tidak perlu membayar. Museum juga menerima dukungan dari individu maupun organisasi untuk mendukung koleksi, penelitian, dan edukasi.

Tabel 6. Gambaran Modernisasi pada Benda di Lingkungan

Industrial Expo - Art Museum Tokyo



Denotasi	Konotasi	Mitos
Sekelompok orang Jepang sedang menikmati waktu di taman dan dibelakang terdapat bangunan bergaya arsitektur Barat. Di tengah terdapat air mancur dan	Pada era Meiji, bangunan seperti museum menjadi simbol pengetahuan yang diperoleh dari negara Barat.	Pengetahuan yang diperoleh dari Barat pada era Meiji (1868-1912) mendorong Jepang mendirikan museum sebagai tempat penyimpanan koleksi

orang-orang berinteraksi, atau sekadar berjalan-jalan.		artefak, edukasi, dan penelitian.
---	--	--------------------------------------

Perkembangan pengetahuan yang diperoleh dari Barat pada era Meiji (1868-1912) mendorong pemerintah Jepang mendirikan museum sebagai tempat penyimpanan, edukasi, dan penelitian terhadap artefak. Sebagai museum terbesar di Jepang, Museum Nasional Tokyo menyimpan koleksi artefak dari masa prasejarah hingga era modern, serta memamerkan artefak dari negara-negara Asia lainnya. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah pada era Meiji (1868-1912), ketika Jepang mulai membuka diri dan memperoleh ilmu pengetahuan dari negara Barat. Seiring waktu, Museum Nasional Tokyo berkembang dari sekadar tempat penyimpanan benda bersejarah menjadi pusat penelitian dan edukasi. Dukungan pemerintah Jepang menyebabkan museum ini memperluas koleksi, membangun fasilitas, dan menjalin kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa melalui pengetahuan yang diperoleh dari Barat, pemerintah Jepang mampu membentuk tempat yang berfungsi sebagai pusat pelestarian benda bersejarah, pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan edukasi untuk masyarakat.

Dorongan pengetahuan Barat inilah yang kemudian melahirkan kesadaran baru terhadap pentingnya pelestarian budaya Jepang, yang salah satunya diwujudkan melalui gagasan dari Machida Hisanari dan Tanaka Yoshio untuk mendirikan museum di Jepang. Menurut Giuganino dan Tamburello dalam bukunya *National Museum, Tokyo* bahwa pada era Meiji (1868-1912), pemerintah Jepang mengirim Machida Hisanari dan Tanaka Yoshio untuk belajar di Barat. Setelah kembali, Machida dan Tanaka menyarankan

pendirian museum di Jepang (Giuganino & Tamburello, 1971, hlm. 162). Pada akhirnya Machida Hisanari menjadi direktur Museum Nasional Tokyo pertama.

Di samping gagasan awal Machida Hisanari dan Tanaka Yoshio, misi Iwakura menjadi sarana penting bagi Jepang untuk menyerap pengetahuan Barat, termasuk mengenai fungsi museum sebagai institusi kebudayaan. Jepang memperoleh pengetahuan tentang museum melalui misi Iwakura dari tahun 1871 hingga 1873 yang dipimpin oleh Iwakura Tomomi, sehingga Jepang banyak mempelajari kemajuan negara Barat di bidang pendidikan, teknologi, militer, dan pemerintahan. Setelah kembali ke Jepang, salah satu dampaknya adalah didirikannya museum sebagai tempat menyimpan berbagai benda bersejarah.

Kido Takayoshi sebagai salah satu anggota dari misi Iwakura, mencatat pengalamannya selama kunjungan ke British Museum di Inggris dalam laporan yang dijelaskan oleh Nish dalam bukunya *The Iwakura Mission in America and Europe A New Assessment*. Menurut Nish bahwa pada 27 September 1872, kunjungan ke British Museum yang didirikan pada tahun 1759 membuat Kido terkesan dengan banyaknya buku dan artefak, terutama dari Mesir dan Yunani. Koleksi tersebut mencerminkan kekayaan Inggris dan pentingnya belajar dari masa lampau (Nish, 2008, hlm. 39).

Pengalaman kunjungan ke British Museum tidak hanya memberikan inspirasi, tetapi juga menjadi contoh bagi Jepang dalam memahami bagaimana sebuah museum modern dapat dikelola oleh negara. Berdasarkan situs resmi *British Museum* bahwa British Museum didirikan pada tahun 1753 dan dibuka pada tahun 1759 sebagai museum nasional pertama di dunia. Awalnya akses ke museum terbatas, tetapi dari tahun 1830,

museum mulai dibuka untuk umum (British Museum, 2025). Koleksi awal museum berasal dari pembelian koleksi Sir Hans Sloane sebanyak 80.000 item, dan bertambah melalui sumbangan, warisan, penggalian arkeologi global, pameran, serta pembelian dari kolektor dan pedagang. Kekaisaran Inggris juga berperan dalam pengumpulan koleksi karena banyak artefak dibawa dari wilayah jajahan.



Gambar 14. British Museum

(Sumber: British Museum)

Dari gambar 14 terlihat bahwa British Museum memiliki bangunan bergaya Yunani, terletak di Bloomsbury, London yang dirancang oleh Sir Robert Smirke pada tahun 1823 dan selesai pada tahun 1852. Berdasarkan situs resmi *British Museum* dijelaskan bahwa British Museum memiliki 43 kolom bergaya kuil Yunani, pedimen (atap segitiga), dan tangga besar dengan lantai beton, rangka besi cor yang diisi dengan batu bata, dan batu Portland (batu kapur) sebagai lapisan luar bangunan (British Museum, 2025).

Pendirian museum di Jepang menunjukkan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman belajar di Barat menjadi faktor penting dalam modernisasi Jepang. Melalui wawasan dan pemahaman yang dibawa oleh Machida Hisanari dan Tanaka Yoshio, serta

melalui catatan Kido Takayoshi tentang kunjungan ke British Museum di Inggris menunjukkan bahwa pemerintah Jepang mulai menyadari perlunya museum sebagai tempat yang tidak hanya menyimpan artefak, tetapi juga sebagai pusat penelitian dan penyebaran pengetahuan.

Pengetahuan yang diperoleh dari British Museum membuat pembangunan dari Museum Nasional Tokyo memiliki persamaan dengan British Museum. Persamannya, kedua museum merupakan tempat yang berfungsi sebagai pusat penyimpanan, edukasi, dan penelitian terhadap artefak. Kedua museum menampilkan koleksi artefak bersejarah dalam jumlah besar dan diperbarui secara berkala, serta terbuka untuk umum. Kedua museum, yaitu British Museum maupun Museum Nasional Tokyo memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran budaya pada masyarakat dan memperkuat pelestarian artefak bersejarah.



Gambar 15. Gedung Hyokeikan

(Sumber: Tokyo National Museum)

Selain itu, dari gambar 15 terlihat bahwa kedua museum memiliki arsitektur yang hampir sama. British Museum menampilkan gaya Yunani dengan 43 kolom besar, pedimen (atap segitiga) yang dirancang oleh Sir Robert Smirke. Sebaliknya, Museum

Nasional Tokyo terdiri dari beberapa gedung dengan desain bergaya Barat, khususnya Hyokeikan yang dibangun berdasarkan arsitektur Yunani dan Romawi, dengan aula melingkar di tengah dan kubah (lingkaran) kecil di kedua ujungnya, dan adanya kolom di beberapa bagian gedung.

Tidak hanya secara arsitektur saja, tapi dari segi asal koleksi juga, British Museum memperoleh banyak artefak melalui sumbangan, warisan, penggalian arkeologi global, pembelian dari kolektor dan pedagang, pameran, serta wilayah jajahannya. British Museum memiliki koleksi yang jauh lebih global dan mencerminkan sejarah imperialisme (memperluas kekuasaan) Inggris. Sementara itu, Museum Nasional Tokyo mengandalkan koleksi dari warisan budaya lokal, arkeologi, dan pameran internasional. Museum Nasional Tokyo juga secara aktif didukung oleh pemerintah Jepang sebagai bagian dari proyek nasional untuk penyimpanan, penelitian, dan edukasi terhadap artefak yang berfokus pada budaya Jepang dan Asia. Dengan demikian, kedua museum ini menjadi pusat pengetahuan di bidang sejarah dan budaya.

Persamaan dari British Museum dan Museum Nasional Tokyo menunjukkan bahwa melalui pengetahuan yang diperoleh dari Barat, maka museum tidak hanya sebagai tempat penyimpanan artefak bersejarah, tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas wawasan masyarakat mengenai sejarah dan kebudayaan. Pembangunan Museum Nasional Tokyo yang terinspirasi dari British Museum di Inggris membuktikan bagaimana pengetahuan yang diperoleh dari Barat mampu mendorong Jepang menciptakan tempat untuk melestarikan warisan budaya sekaligus mengedukasi masyarakat.

Dengan fungsi dan perannya yang sejalan dengan British Museum, maka Museum Nasional Tokyo mulai berkembang hingga memiliki enam gedung yang memiliki fungsinya masing-masing. Berdasarkan situs resmi *Tokyo National Museum* dijelaskan bahwa Museum Nasional Tokyo memiliki enam gedung utama, yaitu Japanese Gallery atau Honkan, Asian Gallery atau Toyokan, Heiseikan, Hyokeikan, The Gallery of Horyuji Treasures, dan Kuroda Memorial Hall (Tokyo National Museum, 2025). Honkan atau Japanese Gallery adalah gedung utama Museum Nasional Tokyo yang menampilkan koleksi seni Jepang dari masa prasejarah hingga modern. Honkan dirancang oleh Watanabe Jin dan didirikan pada tahun 1872. Toyokan atau Asian Gallery memamerkan seni dari Asia, seperti Tiongkok dan Korea serta dirancang oleh Taniguchi Yoshiro dan dibuka tahun 1968. Heiseikan digunakan untuk pameran koleksi arkeologi Jepang yang dibangun pada tahun 1999.

Sementara itu, Hyokeikan adalah bangunan bergaya Barat yang dirancang oleh Katayama Tokuma dan dibuka tahun 1909 untuk memperingati pernikahan calon Kaisar Taisho dan digunakan untuk pameran seni Jepang, seperti lukisan, patung, dan kaligrafi. Selain itu, terdapat Galeri Horyuji Treasures dibuka pada tahun 1999 dan dirancang oleh Taniguchi Yoshio yang menyimpan harta dari Kuil Horyuji, terutama dari awal penyebaran agama Buddha di Jepang. Yang terakhir ada Kuroda Memorial Hall dibangun pada tahun 1928 oleh Okada Shinichiro untuk mengenang pelukis Kuroda Seiki dan menampilkan karya serta kontribusinya dalam seni rupa modern Jepang.

Keenam gedung menunjukkan bahwa pengetahuan menjadi landasan utama dalam pengembangan Museum Nasional Tokyo. Setiap gedung utama tidak hanya menampilkan

koleksi seni dan artefak, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan penelitian yang memperluas pemahaman pengunjung tentang sejarah, budaya, dan artefak Jepang maupun Asia. Sehingga Museum berfungsi sebagai pusat pengetahuan yang penting bagi masyarakat dan generasi mendatang.

Upaya menjadikan museum sebagai pusat pengetahuan berakar dari gagasan awal Machida Hisanari dan Tanaka Yoshio dan pengalaman belajar di Barat melalui Misi Iwakura, yang kemudian diwujudkan melalui pendirian Museum Yushima pada tahun 1872 sebagai awal mula museum di Jepang dengan penerapan aturan pencatatan artefak. Museum Yushima didirikan di Yushima Seido, Tokyo, untuk memamerkan artefak bersejarah. Museum Yushima menyelenggarakan pameran pertama pada 10 Maret 1872 di Aula Taiseiden Yushima Seido selama 20 hari, dari pukul 9 pagi hingga 4 sore. Koleksi pameran berasal dari Universitas Tokyo berjumlah lebih dari 600 item, termasuk harta kekaisaran, barang antik, dan spesimen yang diawetkan.

Perkembangan museum kemudian diikuti dengan langkah lanjutan pemerintah Jepang yang memperluas fungsi kelembagaan melalui pendirian Shojakukan serta Pameran Wina. Berdasarkan situs resmi *Tokyo National Museum* bahwa pada Agustus 1872, pemerintah Jepang mendirikan Shojakukan (perpustakaan) berukuran 18 meter dengan ruang baca di lantai dua untuk mengumpulkan semua buku warisan setiap instansi pemerintah di satu tempat dan menyediakannya untuk umum (Tokyo National Museum, 2025). Setelah itu, pada tahun 1873, Jepang juga mulai berpartisipasi dalam Pameran Wina yang berlangsung dari 1 Mei hingga 2 November di Taman Prater, Wina, Austria. Jepang mengirim 72 orang, termasuk pejabat, arsitek, teknisi, dan penerjemah dengan

stan Jepang menampilkan kerajinan seperti tembikar, pernis, tekstil, hingga *shachihoko* emas (hewan mitis yang berwujud ikan koi berkepala macan) dan replika pagoda.

Pendirian Shojakukan (perpustakaan) membuktikan kesadaran pemerintah Jepang terhadap pentingnya pengetahuan tertulis sebagai warisan budaya sekaligus sumber edukasi publik. Dengan membuka akses buku untuk umum, Jepang berupaya membangun pengetahuan bagi masyarakat. Sementara itu, partisipasi dalam Pameran Wina tahun 1873 menjadi langkah penting memperkenalkan kerajinan tradisional Jepang ke dunia internasional. Dengan demikian, pada era Meiji Jepang mengembangkan hubungan pengetahuan dua arah, yaitu menyerap ilmu dari Barat untuk membangun museum, sekaligus menyebarkan kebudayaan Jepang ke ranah global.



Gambar 16. Museum Setelah dipindahkan di Ueno

(Sumber: Tokyo National Museum)

Dari gambar 16 terlihat bahwa setelah memperluas fungsi musuem melalui Shojakukan dan Pameran Wina, perkembangan berikutnya ditandai dengan kebutuhan ruang yang lebih besar untuk menyimpakan koleksi artefak sehingga pemerintah memindahkan museum ke Taman Ueno pada tahun 1876 dengan mendatangkan arsitek Inggris, yaitu Josiah Conder (1852-1920) dalam perancangan dan pembangunan museum.

Berdasarkan situs resmi *Tokyo National Museum* bahwa pada tahun 1876, museum dipindahkan ke Ueno dan diadakan pameran Industri Nasional pertama tahun 1877. Pameran berlangsung selama 102 hari yang menampilkan karya dari 16.000 kontributor, seperti mesin lokomotif uap dan mesin pemintal serta dihadiri 450.000 pengunjung (Tokyo National Museum, 2025). Pemindahan museum Yushima ke Taman Ueno membuat pemerintah Jepang membangun bangunan utama museum (Honkan) dari tahun 1878 hingga 1881. Museum ini dibangun dengan bata dan memiliki dua lantai dengan 3 kubah (lingkaran) kecil di puncak atap tengah serta samping kiri dan kanan.

Perkembangan museum di Jepang pada era Meiji (1868-1912) tidak hanya menjadi tempat pelestarian benda seni dan sejarah, tetapi juga merupakan bentuk nyata dari penerapan pengetahuan modern yang diperoleh dari Barat. Adanya Pameran Industri Nasional tahun 1877 menjadi bukti penting bahwa museum berfungsi sebagai tempat edukasi ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi. Kehadiran mesin lokomotif uap dan mesin pemintal dalam pameran menunjukkan bahwa museum tidak hanya menampilkan kebudayaan masa lampau, tetapi juga memperkenalkan pengetahuan baru tentang perkembangan industri dan teknologi kepada masyarakat.

Fungsi museum sebagai sarana edukasi kemudian berlanjut hingga abad ke-20. Museum Nasional Tokyo tidak hanya fokus sebagai tempat penyimpanan dan edukasi koleksi artefak, tetapi juga mulai memperluas perannya sebagai pusat penelitian dengan berbagai pembaruan dan pengembangan fasilitas. Berdasarkan situs resmi Tokyo National Museum bahwa fasilitas Museum Nasional Tokyo berkembang dengan dibukanya Shiryokan (Pusat Penelitian dan Informasi) pada tahun 1984 (Tokyo National

Museum, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan menjadi pendorong utama dalam pengembangan Museum Nasional Tokyo. Dengan hadirnya Shiryokan sebagai pusat penelitian dan informasi, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai lembaga yang memfasilitasi penelitian dan penyebaran pengetahuan kepada masyarakat.

Kesimpulannya, perkembangan pengetahuan menjadi dasar dari terbentuknya Museum Nasional Tokyo. Pengetahuan yang diperoleh dari Barat pada era Meiji (1868-1912) mendorong Jepang mendirikan museum sebagai tempat penyimpanan, edukasi, dan penelitian artefak. Inspirasi dari pengalaman Machida Hisanari, Tanaka Yoshio, anggota misi Iwakura yang berkunjung ke British Museum di Inggris tidak hanya membentuk tempat untuk menyimpan artefak, tetapi juga menyebarkan pengetahuan dan membangun kesadaran menjaga warisan budaya. Kehadiran enam gedung utama serta fasilitas seperti Shojakukan dan Shiryokan serta pameran lokal dan internasional memperlihatkan peran museum sebagai pusat edukasi, penelitian, dan apresiasi terhadap artefak bagi masyarakat.

3. Sistem Militer

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yōshū terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 9 yang menggambarkan sistem militer, penulis hanya menggunakan 1 *ukiyo-e* saja sebagai perwakilan karena *ukiyo-e* berjudul *Military Training* sudah menampilkan latihan militer yang dilakukan oleh tentara wajib militer dengan adanya senjata modern seperti senapan api dari 9 *ukiyo-e* lainnya yang ada di lampiran.

Sistem militer adalah keseluruhan struktur organisasi, aturan, dan kebijakan yang mengatur kekuatan pertahanan suatu negara, termasuk bagaimana pasukan dibentuk,

dilatih, dipersenjatai, diperintah, dan digunakan dalam situasi damai maupun perang. Di Jepang pada era Meiji (1868–1912), sistem militer mengalami perubahan besar sebagai bagian dari modernisasi negara di bidang pengetahuan. Pemerintah Jepang membentuk angkatan bersenjata modern yang didasarkan pada sistem militer negara-negara Barat, terutama sistem Inggris, Prancis, dan Jerman. Salah satu langkah pentingnya adalah diberlakukannya wajib militer nasional melalui Undang-Undang Wajib Militer tahun 1872, yang mewajibkan semua pria Jepang dari semua kalangan untuk mengikuti pelatihan militer. Hal ini merupakan perubahan besar dari sistem lama yang hanya mengandalkan samurai sebagai kelas militer.

Tabel 7. Gambaran Modernisasi pada Sistem Militer

Military Training



Denotasi	Konotasi	Mitos
Para pasukan Angkatan Darat Jepang sedang berlatih militer. Para pasukan ini mengenakan	Pemerintah Jepang membentuk sistem militer yang diadopsi berdasarkan pengetahuan dari negara-	Pada era Meiji, pemerintah Jepang membentuk sistem wajib militer sehingga mendorong pembentukan

seragam gaya Barat, berbaris dengan formasi rapi, dan memegang senapan sebagai bagian dari pelatihan militer.	negara Barat dengan memberlakukan wajib militer dan pembentukan tentara Angkatan Darat.	Angkatan Darat Kekaisaran Jepang berdasarkan pengetahuan pada sistem militer Prancis, setelah itu beralih ke sistem militer Jerman.
---	---	---

Pengetahuan yang didapatkan Jepang pada era Meiji (1868-1912) untuk memodernisasi militer adalah sistem wajib militer yang diusulkan oleh Masujiro Omura sebagai menteri perang dan dikembangkan oleh Yamagata Aritomo sebagai perdana Menteri yang dijelaskan oleh Takata dan Ogawa dalam bukunya *Conscription System in Japan*. Menurut Takata dan Ogawa bahwa di awal era Meiji, Masujiro Omura mendukung wajib militer yang meniru sistem Prancis. Omura membuat dasar hukum wajib militer yang menjadi landasan bagi Yamagata Aritomo dalam membangun sistem tersebut menjadi lebih rinci (Takata & Ogawa, 1921, hlm. 7). Pada tahun 1872, Setelah Yamagata Aritomo kembali dari Eropa dan menulis sebuah dokumen yang menjadi dasar lahirnya Undang-Undang Wajib Militer pertama di Jepang yang meniru model Prancis.

Setelah sistem wajib militer diperkenalkan melalui gagasan Omura dan Yamagata, pemerintah Jepang mulai menetapkan ketentuan mengenai pelaksanaannya secara menyeluruh yang dijelaskan oleh Meirion dan Harries pada buku *Soldiers of The Sun: The Rise and Fall of The Imperial Japanese Army*. Menurut Meirion dan Harries bahwa wajib militer mengharuskan semua pria, tanpa memandang status sosial, yang tingginya

lebih dari 1,5 meter dan berusia antara 20 hingga 30 tahun wajib mengikuti pelatihan militer selama 3 tahun (Meirion & Harries, 1991, hlm. 22).

Seiring waktu, aturan mengenai wajib militer mengalami penyesuaian sesuai kebutuhan negara, sehingga pada tahun 1889 pemerintah kembali memperbarui undang-undang yang dijelaskan oleh Stewart Lone dalam bukunya *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa Katsura Taro memperketat undang-undang wajib militer pada bulan Januari 1889 sehingga semua pria berusia 17 hingga 40 tahun harus mengikuti wajib militer (Lone, 2000, hlm. 23). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang tentang sistem militer Prancis tidak hanya melahirkan undang-undang wajib militer pertama, tetapi juga menjadi dasar bagi perubahan kebijakan militer selanjutnya. Pengetahuan ini menjadi dasar dalam membentuk kekuatan militer pada era Meiji (1868-1912).

Selain melalui kebijakan wajib militer, adaptasi sistem militer Prancis juga diwujudkan dalam bidang pendidikan dan pelatihan dengan didatangkannya instruktur asing serta pendirian sekolah militer di Jepang yang dijelaskan oleh Meirion dan Harries pada bukunya *Soldiers of The Sun: The Rise and Fall of The Imperial Japanese Army*. Menurut Meirion dan Harries bahwa pemerintah Jepang mengundang pelatih militer Prancis pada tahun 1872 dan tahun 1873, didirikan Sekolah Toyama yang meniru akademi militer Prancis di St.Cyr dengan memberikan pendidikan sains bagi calon perwira. Hasilnya terbentuk tentara yang didominasi klan Choshu dan Satsuma (Meirion & Harries, 1991, hlm. 24). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang tentang sistem militer Prancis tidak hanya diterapkan dalam wajib militer, tetapi juga dalam pendidikan militer

melalui pendirian sekolah dan pelatihan perwira. Dengan mengadopsi materi sekolah militer Prancis, Jepang berhasil membentuk tentara modern yang terorganisir yang berasal dari klan Choshu dan Satsuma.



Gambar 17. Pasukan Infanteri Jepang

(Sumber: The Arisaka Rifle)

Dari gambar 17 terlihat bahwa hasil pengetahuan yang diperoleh dari sistem militer Prancis menyebabkan Yamagata Aritomo berfokus merekrut pasukan untuk membentuk tentara nasional dengan berkompromi dan mengajak mantan daimyo tiap wilayah, seperti Saigo Takamori dari Satsuma, Mori Takachika dari Choshu, dan Itagaki Taisuke dari Tosa untuk menyerahkan sebagian pasukan klannya kepada kaisar yang dijelaskan oleh Kublin pada artikel *The Modern Army of Early Meiji Japan*. Menurut Kublin bahwa Satsuma memberikan 4 batalyon infanteri dan 2 batalyon artileri. Klan Choshu memberikan 3 batalyon infanteri, sedangkan klan Tosa memberikan 2 batalyon infanteri, 2 batalyon artileri, dan 2 batalyon kavaleri (Kublin, 1949, hlm. 29). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang sistem militer Prancis tidak hanya berupa wajib militer dan sekolah militer, tetapi juga strategi Yamagata Aritomo dalam membentuk

tentara nasional melalui kompromi dengan para daimyo, sehingga melahirkan militer modern yang terpusat di bawah kekaisaran.

Berbeda dengan Angkatan Darat Kekaisaran Jepang yang meniru sistem militer Prancis, Angkatan Laut Kekaisaran Jepang mengikuti sistem militer Inggris. Pengetahuan yang diperoleh oleh Jepang dengan meniru sistem militer Inggris adalah Angkatan Laut Inggris yang membagi jenjang pangkat dari tertinggi hingga terendah. Menurut Denys pada buku *Ranks & Uniforms of the German Army, Navy & Air Force (1940)* bahwa pangkat tertinggi hingga terendah, yaitu *Fleet Admiral* (Laksamana Armada), *Admiral* (Laksamana), *Vice Admiral* (Wakil Laksamana), *Rear Admiral* (Laksamana Muda), *Captain* (Kapten), dan *Commander* (Komandan) (Denys, 2014, hlm. 74). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang tentang sistem militer Inggris menjadi dasar pembentukan struktur pangkat Angkatan Laut Kekaisaran Jepang. Dengan meniru jenjang pangkat dari Laksamana Armada hingga Komandan, Jepang tidak hanya mengadopsi sistem organisasi militer Barat, tetapi juga memperkuat status sosial dalam angkatan lautnya. Pengetahuan ini berperan penting dalam membangun kekuatan maritim modern pada era Meiji (1868-1912).

Selain jenjang pangkat, Jepang juga memperoleh pengetahuan tentang sistem militer Inggris dengan mendatangkan John Ingles dari Inggris yang dijelaskan oleh Perry dalam artikelnya berjudul *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa pada tahun 1887 hingga 1893, Jepang mempekerjakan Kapten John Ingles dari Angkatan Laut Inggris sebagai penasihat angkatan laut Jepang. Jepang memanfaatkan Ingles sebagai sumber pengetahuan, mengimpor peralatan dari Inggris,

serta mengirim perwiranya belajar di sekolah angkatan laut Inggris (Perry, 1966, hlm. 314). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang memperoleh pengetahuan militer dari Inggris tidak hanya dalam bentuk struktur pangkat, tetapi juga melalui pendidikan dan pelatihan langsung. Sehingga Jepang berhasil membangun Angkatan Laut modern berdasarkan pengetahuan Barat yang menjadi kekuatan penting pada era Meiji (1868-1912).

Tidak hanya mendatangkan pelatih militer dari Inggris, Jepang juga memperoleh pengetahuan dengan membangun kapal perang yang dijelaskan oleh Perry dalam artikelnya yang berjudul *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa Jepang bekerja sama dengan Inggris membangun 3 kapal perang pertama era Meiji, yaitu Fuso, Hiei, dan Kongo yang selesai pada tahun 1878 di Yokohama. Kapal-kapal ini sangat berkualitas, bahkan melebihi beberapa kapal Inggris pada saat itu (Perry, 1966, hlm. 312). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang tidak hanya memperoleh pengetahuan militer dari pelatihan, tetapi juga dari teknologi militer Inggris melalui pembangunan kapal perang modern.

Kerja sama awal dalam pembangunan kapal perang tersebut kemudian berlanjut pada tahun berikutnya. Pada tahun 1890, Jepang memesan kapal perang dan persenjataan dari Inggris, tetapi karena galangan kapal Jepang belum mampu membangun kapal perang besar. Sehingga Jepang meminta bantuan kepada Inggris untuk membuat kapal perang yang dijelaskan oleh Perry dalam artikel yang berjudul *Great Britain and the Emergence of Japan as a Naval Power*. Menurut Perry bahwa perusahaan Inggris, yaitu Armstrong membuat kapal perang yang cepat, lincah, memiliki daya angkut batubara yang baik, serta dilengkapi persenjataan berat sehingga sangat berguna bagi Jepang selama Perang

Tiongkok–Jepang (1894–1895) (Perry, 1966, hlm. 315–316). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang tentang teknologi militer Inggris tidak hanya terbatas pada pembangunan kapal perang saja, tetapi juga berkembang melalui kerja sama industri dengan perusahaan Inggris seperti Armstrong. Pengetahuan ini membuat Jepang memperoleh kapal perang modern yang menjadi kekuatan utama dalam memenangkan Perang Tiongkok–Jepang (1894–1895).

Sementara itu, dalam perkembangannya Jepang juga mulai mengubah sistem militer, khususnya pada Angkatan Darat dari sistem militer Prancis beralih pada sistem militer Jerman pada tahun 1880. Menurut Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan* bahwa pada tahun 1880, Jepang mulai beralih ke sistem militer Jerman. Perubahan ini dipimpin oleh Katsura Taro (1847–1913) sebagai murid Yamagata Aritomo. Katsura menghabiskan delapan tahun belajar di Jerman dan mengikuti sistem militernya (Jansen, 2000, hlm. 397).

Alasan perubahan sistem militer Prancis ke sistem militer Jerman dijelaskan oleh Stewart Lone dalam buku *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa perbedaan besar antara sistem militer Prancis dan Jerman karena di Prancis, komando pasukan berada di bawah kementerian militer. Sedangkan di Jerman, komando pasukan dipegang Staf Umum yang terpisah (Lone, 2000, hlm. 12). Perubahan sistem militer ini bertujuan untuk memisahkan komando militer dari urusan politik, yang mana Staf Umum bertanggung jawab terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan seluruh operasi militer. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang tentang sistem militer Jerman memberi dasar penting bagi

pembentukan Angkatan Darat yang terpusat dan bebas dari campur tangan politik. Dengan meniru model Staf Umum yang ada di Jerman, Jepang mampu menciptakan struktur militer yang kuat sehingga menjadi fondasi bagi kekuatan militernya di era modern.

Pengetahuan pada sistem militer Jepang yang meniru sistem militer Jerman tidak hanya membentuk markas Staf Umum yang terpisah dari kementerian pada tahun 1880, tetapi juga mengundang ahli militer Jerman yang dijelaskan oleh Lone dalam bukunya *Army, Empire and Politics in Meiji Japan: The Three Careers of General Katsura Taro*. Menurut Lone bahwa pada Maret 1884, pemerintah Jepang mempekerjakan instruktur militer dari Jerman, yaitu Klemens Wilhelm Jakob Meckel di Sekolah Staf Angkatan Darat yang baru. Tujuannya adalah menyeimbangkan keberadaan instruktur Prancis yang sudah mengajar di Akademi Militer Jepang (Lone, 2000, hlm. 19). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang dari sistem militer Jerman tidak hanya membentuk Staf Umum saja, tetapi juga meningkatkan pendidikan militer melalui kehadiran instruktur militer Jerman seperti Meckel. Kehadirannya membuat strategi militer Jepang semakin berkembang dan menandai peralihan dari pengaruh Prancis ke dominasi Jerman.

Hasil dari pengetahuan sistem militer Jepang yang meniru sistem militer Jerman adalah adanya sistem pangkat pada Pasukan Angkatan Darat Jepang dari yang tertinggi, yaitu Marsekal Lapangan, hingga yang terendah, yaitu Kolonel yang dijelaskan oleh Denys pada buku *Ranks & Uniforms of the German Army, Navy & Air Force (1940)*. Menurut Denys bahwa pangkat pasukan Angkatan Darat Jerman terdiri dari *Field-Marshal* (Marsekal Lapangan), *General* (Jenderal), *General of the Infantry, Cavalry,*

Artillery (Jenderal Infanteri, Kavaleri, Artileri), *Lieutenant-General* (Letnan Jenderal), *Major-General* (Mayor Jenderal), dan *Colonel* (Kolonel) (Denys, 2014, hlm. 17). Hal ini menunjukkan bahwa Jepang mengadopsi struktur organisasi militer Barat dengan mencontoh sistem pangkat yang ada di Eropa, terutama Jerman. Penggunaan pangkat ini menjadi bukti bahwa pengetahuan militer dari Barat diterapkan untuk menciptakan pasukan yang modern dan sesuai standar militer negara-negara Barat.

Jepang tidak hanya memperoleh pengetahuan pada Angkatan Darat dan Angkatan Lautnya, tetapi memperoleh pengetahuan dengan pembentukan kepolisian yang meniru model Prancis yang dijelaskan oleh Ames dalam buku *Police and Community in Japan*. Menurut Ames bahwa pada tahun 1872, Kawaji Toshiyoshi sebagai mantan samurai dari Kagoshima, dikirim ke Eropa untuk mempelajari sistem kepolisian. Sekembalinya ke Jepang, Kawaji mengusulkan reformasi kepolisian yang terinspirasi dari sistem kepolisian Prancis (Ames, 1981, hlm. 9). Reformasi kepolisian Jepang menghasilkan kepolisian Jepang yang memiliki tiga tugas utama, yaitu pencegahan kejahatan dan penangkapan penjahat, perlindungan jiwa dan harta benda, serta menjaga ketertiban umum. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang diperoleh dari sistem kepolisian Prancis menghasilkan lembaga kepolisian Jepang yang berperan sebagai penjaga keamanan, pelindung masyarakat, sekaligus alat negara untuk mengatur ketertiban umum pada era Meiji (1868-1912).

Selain itu, hasil pengetahuan pada sistem kepolisian terlihat dengan terbentuknya Kementerian Dalam Negeri dan Kepolisian Metropolitan Tokyo yang dijelaskan oleh Ames dalam bukunya yang berjudul *Police and Community in Japan*. Menurut Ames

bahwa tahun 1873 dibentuk Kementerian Dalam Negeri (*Naimusho*) yang mengendalikan administrasi prefektur dengan menunjuk gubernur dan pada tahun 1874 didirikan Kepolisian Metropolitan Tokyo (*Keishicho*) dengan Kawaji Toshiyoshi sebagai kepala kepolisian pertama (Ames, 1981, hlm. 10). Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengetahuan pada kepolisian Jepang menghasilkan sistem administrasi dan keamanan yang lebih terpusat. Kementerian Dalam Negeri mengatur sistem pemerintahan di setiap daerah, sementara Kepolisian Metropolitan Tokyo menjadi model markas kepolisian modern yang berperan penting menjaga ketertiban umum pada era Meiji (1868-1912).

Sistem kepolisian awal era Meiji meniru model Prancis, dengan pusatnya di Kepolisian Metropolitan Tokyo. Namun, pada tahun 1880, Yamagata Aritomo merubahnya ke model Jerman. Sebagai hasilnya didirikan lembaga pelatihan kepolisian di tiap prefektur dengan instruktur lulusan akademi nasional. Selain itu, sistem kepolisian yang awalnya hanya terpusat di kota mulai diperluas ke desa yang dijelaskan oleh Jansen dalam bukunya *The Making of Modern Japan*. Menurut Jansen bahwa sistem kepolisian yang sebelumnya hanya terpusat di kota besar mulai diperluas ke daerah pedesaan dan persimpangan jalan. Sehingga jumlah pos polisi meningkat dari 3.068 pada tahun 1885 menjadi 11.357 pada tahun 1890 (Jansen, 2000, hlm. 401). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang yang diperoleh dari sistem kepolisian Jerman memperkuat jangkauan kepolisian. Dengan adanya lembaga pelatihan di tiap prefektur serta perluasan pos polisi hingga ke desa, kepolisian Jepang mampu menjangkau masyarakat luas, sehingga efektif dalam menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat.

Peluasan pos kepolisian dari kota ke desa pada era Meiji (168-1912) menghasilkan sistem *koban* dan *chuzaisho*. *Koban* adalah pos polisi perkotaan yang bertugas 24 jam. Sedangkan *chuzaisho* adalah pos polisi pedesaan untuk petugas polisi yang bertugas selama 24 jam. Beberapa petugas bergantian bekerja di *koban* dan *chuzaisho* supaya tugas dapat diselesaikan dengan baik. Tugas dari *koban* dan *chuzaisho* dijelaskan oleh Ames dalam buku *Police and Community in Japan*. Menurut Ames bahwa petugas polisi di *koban* dan *chuzaisho* adalah sistem kepolisian Jepang utama karena menjadi petugas pertama yang menangani berbagai kejadian, seperti kejahatan dan kecelakaan lalu lintas, sebelum polisi spesialis seperti detektif atau polisi lalu lintas turun tangan (Ames, 1981, hlm. 34). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang pada sistem kepolisian melahirkan *koban* di kota dan *chuzaisho* di desa, yang memperkuat kehadiran polisi di masyarakat. Sistem ini membuat polisi dapat cepat merespon peristiwa sehari-hari sekaligus dekat dengan warga, sehingga tercipta kepolisian yang efektif dan berfokus pada pelayanan publik.

Tidak hanya pada tentara dan polisi, pengetahuan pada sistem militer Jepang juga berpengaruh pada bidang persenjataan. Pemerintah Jepang mulai membuat dan menggunakan senapan, seperti senapan Murata dan Arisaka yang diproduksi di Pabrik Senjata Tokyo pada tahun 1880. Menurut Harriman dalam bukunya *The Arisaka Rifle* bahwa senapan militer pertama yang dirancang dan diproduksi di Jepang adalah Tipe 13 Murata, senapan sekali tembak yang diperkenalkan pada tahun 1880 dan menggunakan 5 amunisi berukuran 11 mm yang dirancang oleh Mayor Murata Tsuneyoshi (Harriman, 2019, hlm. 12). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang dalam bidang

persenjataan menghasilkan kemampuan memproduksi senjata modern secara mandiri, yang ditandai dengan hadirnya senapan Murata sebagai senjata standar tentara Jepang era Meiji (1868-1912).

Selain dibuatnya senapan Murata, pemerintah Jepang juga mulai mengembangkan senapan Arisaka Tipe 30. Pengembangan dari senapan Arisaka yang digunakan oleh tentara Jepang dijelaskan oleh Bill Harriman dalam bukunya yang berjudul *The Arisaka Rifle*. Menurut Harriman bahwa pada Februari 1898, Jepang mengembangkan senapan Arisaka Tipe 30 yang dirancang oleh Kolonel Arisaka Nariaki. Terinspirasi dari senapan Mauser Jerman, senapan ini memiliki laras lebih pendek, alat bidik kecil, dan pengait di sisi kiri popor atau pegangan senapan (Harriman, 2019, hlm. 17). Senapan Arisaka menggunakan 5 peluru berukuran 6,5mm dengan panjang laras 79,4 cm dan memiliki *recoil* (gerakan mundur senapan) yang rendah sehingga sesuai digunakan oleh prajurit Jepang, terutama dalam pertempuran jarak menengah (100-300 meter).



Gambar 18. Senapan Arisaka Tipe 44

(Sumber: *The Arisaka Rifle*)

Dari gambar 18 terlihat bahwa pemerintah Jepang juga mengembangkan jenis senapan Arisaka yang disesuaikan dengan kebutuhan pasukan militer. Salah satunya

adalah senapan Arisaka Tipe 44 yang diproduksi di Gudang Senjata Koishikawa di Tokyo dan Gudang Senjata Nagoya. Menurut Harriman dalam bukunya *The Arisaka Rifle* bahwa senapan Arisaka Tipe 44 dilengkapi bayonet lipat berukuran 35,6 cm yang mulai digunakan dan diproduksi dari tahun 1912 hingga tahun 1942 dengan total 91.900 unit. Senapan ini menggunakan 5 peluru berukuran 6,5 mm dan laras sepanjang 48,3 cm (Harriman, 2019, hlm. 23). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan Jepang dalam bidang persenjataan terus berkembang dari hanya meniru senjata asing menjadi mampu merancang dan memproduksi senjata sendiri yang sesuai dengan kebutuhan tentaranya. Melalui pengembangan senapan Arisaka, Jepang tidak hanya memperkuat kemampuan teknologinya, tetapi juga membangun kemandirian industri militer yang mendukung modernisasi Angkatan Darat pada era Meiji (1868-1912).

Kesimpulannya pada era Meiji (1868–1912) Jepang berusaha membangun kekuatan militer modern dengan memanfaatkan berbagai pengetahuan dari negara Barat. Melalui sistem wajib militer yang meniru model Prancis, Jepang berhasil membentuk pasukan nasional dari seluruh lapisan masyarakat. Selain itu, Jepang meniru sistem militer Prancis untuk angkatan darat dan Inggris untuk angkatan laut, dan beralih ke sistem Jerman agar komando militer terpisah dari politik. Tidak hanya itu, Jepang juga mendirikan kepolisian melalui *koban* dan *chuzaisho*. Dari segi persenjataan, Jepang juga memproduksi senapan Murata dan Arisaka yang disesuaikan dengan kebutuhan prajurit di medan perang. Hal ini menunjukkan bahwa modernisasi militer pada era Meiji (1868-1912) tidak hanya meniru Barat, tetapi juga mengolah pengetahuan asing tersebut untuk

membangun sistem pertahanan nasional yang mandiri, teratur, dan sesuai dengan kondisi Jepang.

4. Sistem Pemerintahan (Diet)

Dalam Seri *The Royal Household at Play* karya Chikanobu Yoshu terdiri atas 78 *ukiyo-e* dengan 8 yang menggambarkan sistem pemerintahan, penulis hanya menggunakan 1 *ukiyo-e* saja sebagai perwakilan karena *ukiyo-e* berjudul *A Scene of the Japanese Diet* sudah menampilkan adanya sidang di ruang sidang Diet yang dilakukan oleh pejabat dari 8 *ukiyo-e* lainnya yang ada di lampiran.

Sistem pemerintahan merupakan hubungan dan susunan di antara lembaga negara. Menurut Ahsanul Khuluqi dan Muwahid dalam artikel *Sejarah Sistem Pemerintahan dan Kekuasaan Eksekutif di Indonesia* dijelaskan bahwa pemerintahan mencakup lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif yang menjalankan tugas negara untuk kesejahteraan serta kepentingan rakyat (Ahsanul Khuluqi & Muwahid, 2024, hlm. 169). Lembaga pemerintahan Jepang terbagi menjadi tiga cabang, yaitu legislatif (Parlemen atau Diet), eksekutif (Kabinet yang dipimpin Perdana Menteri), dan yudikatif (pengadilan).

Diet merupakan lembaga kekuasaan tertinggi negara dan satu-satunya lembaga negara yang berwenang membuat undang-undang, menetapkan anggaran, dan menyetujui perjanjian internasional. Berdasarkan *Web Japan* dijelaskan bahwa Diet bertugas untuk menunjuk Perdana Menteri yang berasal dari anggota Diet dengan diangkat oleh kaisar dan Diet dapat membubarkan kabinet dengan mosi tidak percaya (Web Japan, 2025).

Sementara itu, kekuasaan eksekutif berada di kabinet. Berdasarkan *Web Japan* dijelaskan bahwa Kabinet terdiri dari Perdana Menteri sebagai ketua. Perdana Menteri

dapat menunjuk Menteri Negara yang anggotanya dipilih dari Diet dan dapat membubarkan Menteri Negara (Web Japan, 2025). Perdana Menteri yang mewakili Kabinet bertugas untuk menyampaikan rancangan undang-undang, laporan tentang urusan umum nasional dan hubungan luar negeri kepada Diet, serta menyusun anggaran dan menyampaikannya kepada Diet. Perdana Menteri dan Menteri Negara lainnya dapat kapan saja, hadir di salah satu sidang Diet untuk membahas rancangan undang-undang. Perdana Menteri dan Menteri Negara wajib hadir ketika kehadirannya diperlukan untuk memberikan jawaban atau penjelasan. Selain itu, Kabinet juga dapat menunjuk Ketua Mahkamah Agung dengan pengangkatan oleh Kaisar.

Terakhir ada kekuasaan yudikatif tertinggi yang terletak di tangan Mahkamah Agung. Berdasarkan *Web Japan* dijelaskan bahwa terdapat empat jenis pengadilan tingkat bawah, dengan jumlah dan sebutan dalam bahasa Inggris (per Desember 2016) sebagai berikut: 8 pengadilan tinggi, 50 pengadilan distrik, 50 pengadilan keluarga, dan 438 pengadilan ringkas (Web Japan, 2025). Mahkamah Agung terdiri dari Ketua Mahkamah Agung dan sejumlah hakim yang ditunjuk oleh Kabinet. Mahkamah Agung berwenang untuk menguji undang-undang dan peraturan perundang-undangan.